teljes játék a CD-n: CULTURES 2 A VIKINGEK VISSZATÉRNEK!

PC GURU

szórakoztató informatikai magazin 2004. No. 04

>1 CD +1 DVD!

Discovery film a DVD-n, teljes játék a CD-n!

SIMS 2

> LEHULL A LEPEL 24. oldal

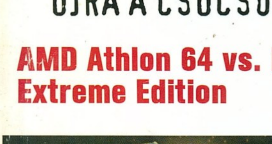
FAR CRY

> KÁPRÁZATOS! 36. oldal

COLIN MCRAE 04

> A RALLY FENEGYEREKE ÚJRA A CSÚCSON 46. oldal

AMD Athlon 64 vs. Intel P4 Extreme Edition 110. oldal



ARMIES OF EXIGO
bemutató

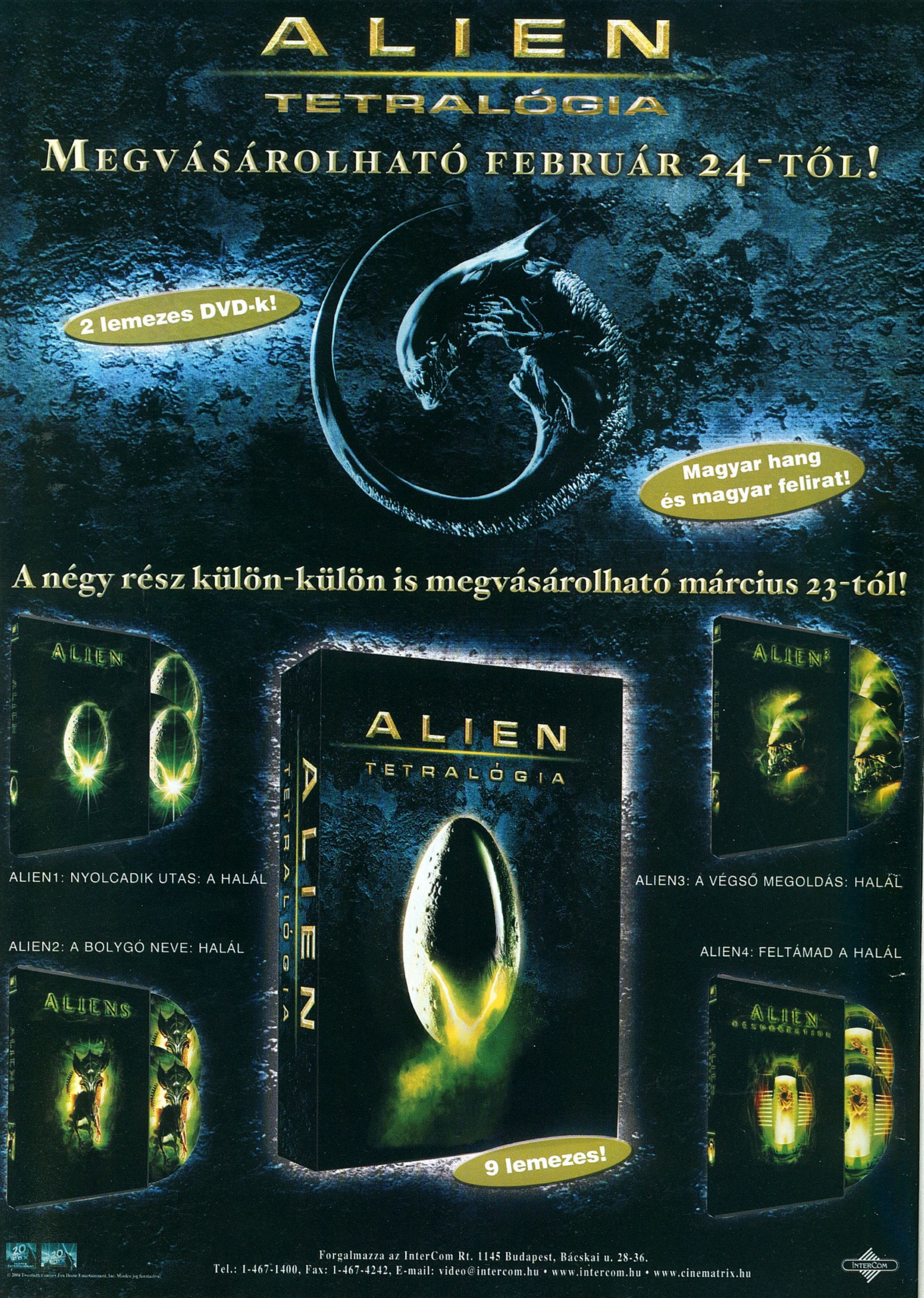
REPUBLIC COMMANDO
bemutató

BATTLEFIELD VIETNAM
exkluzív teszt

ára:1796 Ft

előfizetéssel csak: 1347 Ft

DVD tartalom: Tengeri Erőd – Discovery Channel ismeretterjesztő film . ANIMÁCIÓK: Battlefield Vietnam . Driv3r Dead Man's Hand . Ground Control 2 . Silent Hill 4 . Star Wars: Battlefront . JÁTÉKDEMÓK: Colin McRae Rally 04 Unreal Tournament 2004 . Painkiller . Sonic Adventure DX . Castle Strike . Jack the Ripper . Joan of Arc . Sacred



ALIEN
TETRALÓGIA
MEGVÁSÁROLHATÓ FEBRUÁR 24-TŐL!
2 lemezes DVD-k!
Magyar hang
és magyar felirat!
A négy rész külön-külön is megvásárolható március 23-tól!
ALIEN
ALIEN1: NYOLCADIK UTAS: A HALÁL
ALIEN2: A BOLYGÓ NEVE: HALÁL
ALIENS
ALIEN
TETRALÓGIA
9 lemezes!
ALIEN3
ALIEN3: A VÉGSŐ MEGOLDÁS: HALÁL
ALIEN4: FELTÁMAD A HALÁL
ALIEN
RESURRECTION
Forgalmazza az InterCom Rt. 1145 Budapest, Bácskai u. 28-36.
Tel.: 1-467-1400, Fax: 1-467-4242, E-mail: video@intercom.hu • www.intercom.hu • www.cinematrix.hu
INTERCOM

Intro

SZIASZTOK!

Sok szeretettel üdvözlünk mindenkit a megújult PC Guru aktuális számában! A múlt hónapban még az uborkaszezonra panaszkodtunk, most pedig a bőség és idő zavarával küszködtünk. A játékfejlesztők ugyanis végre megemberelték magukat, így február végére több nagyobb cím tesztverzióját is rendelkezésünkre bocsátották. Legelőször a múlt hónapban tesztelt Battlefield Vietnam végleges változata futott be, majd a konzolokon hatalmas sikert megért, és méltán népszerű Colin McRae Rally negyedik, az eddig megjelent részeknél mérföldekkel jobbra sikerült epizódja érkezett szerkesztőségünkbe. Az igazi meglepetést azonban a hónap utolsó napjaiban egyenesen a Ubisoft székhelyéről postázott, káprázatos grafikájú Far Cry végleges változata okozta, amit a PC Guru a világon az elsők között tesztelhetett le.

Szokásainkhoz híven nem csak kiváló leírásokkal, hanem exkluzív interjúkkal is szolgálhatunk számotokra. Ebben a hónapban sikerült meginterjúvolnunk minden idők legnagyobb példányszámban elkelt játékának a The Sims második részének producerét, valamint a világhírű sci-fi írót, Orson Scott Cardot, aki mostanában a regényírás mellet játékfejlesztéssel is foglalkozik. A hónap legkellemesebb meglepetése azonban mindezek ellenére egy magyar játék lett: az Armies of Exigo című Warcraft-verő RTS-ről már régóta pusmogtak hazai játékfejlesztői körökben, de eddig sajnos nem adhattunk hírt róla (átkozott titoktartási szerződések...!). Most a világ legjelentősebb kiadója, az Electronic Arts karolta fel a projektet, eddig sosem tapasztalt lehetőségeket nyitva meg a magyar játékfejlesztők előtt!

Sokan kérdeztétek, mi történt a két számon keresztül beharangozott King of the Road című teljes játékunkkal. Sajnos a JoWooDtól gyártásra kapott verzió több Windows-verzióval és grafikus kártyával nem működött együtt. Mivel a kiadó nem talált megoldást a problémára, úgy döntöttünk, hogy amig a programhibát orvosló javítás nem érkezik meg, addig nem tesszük fel az újság lemezmellékletére. A King of the Road okozta kellemetlenségekért a mostani Cultures 2-vel, és következő hónap teljes játékával szeretnénk kárpótolni titeket: áprilisban az alig három hónapja megjelent, magyar szinkronnal és feliratokkal ellátott akciójátékkal, a Gorky Zeróval üthetitek el szabadidőtöket.

A GURU LEGYEN VELETEK!
A PC GURU CSAPAT

TARTALOM

05 AKTUÁLIS

05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Cultures 2 08 DVD melléklet 10 Hírek

18 BEMUTATÓK

20 Star Wars: Republic Commando 24 The Sims 2 28 Armies of Exego 30 Black & White 2 fejlesztői napló 32 Advent Rising - Orson Scott Card interjú 34 Unreal Tournament 2004 demó tapasztalatok

32 ISMERTETŐK

36 Far Cry 42 Far Cry - interjú 46 Colin McRae Rally 04 52 Battlefield Vietnam 52 Knights of the Temple 56 Conan 60 Sonic Adventures 62 Europa 1400 Gold 66 Chicago 1930 68 Knightshift 70 Jack the Ripper 72 Railroad Pioneer 74 Joan of Arc 76 Bad Boys 2

79 ROVATOK

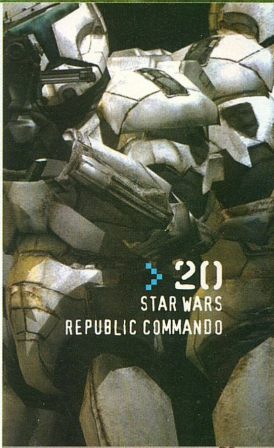
78 HardWired Akták 80 NosztalGuru 82 Killing Spree 84 A világ legbefolyásosabb emberei 86 Gondolatébresztő 88 Mentőöv

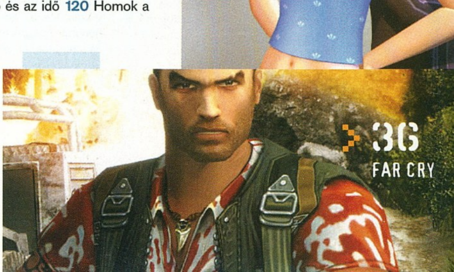
92 HARDVER

92 Hardver hírek 94 Intel i865PE chipkészletes alaplapok tesztje 98 A léghűtés elmélete 102 Hangkártya teszt 106 Fejlesztők a benchmarkolásról 108 Far Cry teljesítményteszt 110 AMD Athlon 64 vs. Intel P4 Extreme Edition 114 Szoftver hírek 116 PCMark04 bemutató 118 A három dimenzió és az idő 120 Homok a gépezetben

122 KÜLVILÁG

122 Külvilág – Levelezés, könyv, zene, film, DVD





MIT GONDOLSZ AZ ELMÚLT ÉVEKBEN ZAJLÓ KONZOLHÁBORÚRÓL?

A MÚLT HÓNAPHOZ HASONLÓAN ISMÉT BEPILLANTÁST NYERHETTEK A PC GURU KULISSZÁI MÖGÉ. KIEMELT TÉMÁNK APROPÓJÁBÓL MOST MEGTUDHATJÁTOK, KEDVENC ÚJSÁGOTOK KÉSZÍTŐI MIT GONDOLNAK NAPJAINK JÁTÉKVILÁGÁNAK LEGÉRDEKFESZÍTŐBB TÉMÁJÁRÓL, A PC ÉS A KONZOLOK HÁBORÚJÁRÓL.

Sasa
főszerkesztő

Az új generációs konzolok megjelenésével egyértelműen megváltozott a játékpiac. PlaStation 2-ből világszerte 60-65 millió példányt értékesítettek, a játékfejlesztők pedig a magasabb konzoljáték-eladási statisztikák miatt nyitottak a játékgépek felé, aminek eredményeként ma alig találunk kizárólag PC-re fejlesztő csapatot. Másfél évvel ezelőtt mindenki – köztük én is – a PC-s játékok hanyatlásáról beszélt... Mára kiderült, hogy hála istennek, a baljós feltételezések nem bizonyultak igaznak, és a PC egyenlő partnerként osztozik a világ egyik legnagyobb üzletén.

Hancu
játékrovat - szerkesztő

Néhány éve jómagam is kvarcjátéknak csúfoltam a konzolokat, de mára megváltozott a helyzet: a konzol felnőtt, és legalább olyan igényes játékokat adnak ki rá, mint PC-re. Tudomásul kell venni, hogy egyes játékműfajokat igenis jobb, élvezetesebb TV-n, kontrollerrel játszani, más stílusokban meg a monitor, és az egér-billentyűzet verhetetlen. Mindenesetre amellett, hogy a konzolosoknak is van bőven irigykednivalója a PC-sekre, és nekünk is rájuk, megnyugtató, hogy a játékok túlnyomó többsége előbb-utóbb úgyis elkészül minden platformra...

Gale
hardver - szerkesztő

Különösebb véleményt nem akarok kialakítani a témával kapcsolatban, mivel – bár nagyjából ismerem a konzolpiac jelenlegi helyzetét – nem követtem nyomon az utóbbi évek trendjeit. Úgy gondolom, hogy a konzoloknak hosszabb távon az igazi háborút nem a PC-kkel, netán egymással kell megvívniuk, hanem a szórakoztatóipar egyéb ágaival. Elkerülhetetlennek látszik ugyanis a szórakozás és szórakoztatás különböző válfajainak egy hordozó közegbe való összeolvadása. Azt, hogy a tévénk, a set-top-boxunk vagy a konzolunk kerül-e ki győztesen a csatából, egyelőre homály fedi.

Julius
hír és bemutató - szerkesztő

A konzolok térhódításával sokan vészterhes időket jósoltak a PC-s társadalom számára, sőt, egyesek az iparág teljes elfordulását vetítették előre. Szerencsére a helyzet közel sem lett ilyen drámai, bár az tény, hogy a változás gyorsabban következett be és nagyobb mértékű volt, mint amire én valaha is számítottam... és még távolról sem ért véget! Ennek ellenére továbbra sem tartok a konzolok egyeduralmától, és azt hiszem, nyugodtan alhatunk afelől, hogy belátható időn belül le kellene cserélnünk a csak játékcélból tartott PC-nket valamelyik új, újabb vagy legújabb generációs csodaketyerére.

Chris
DVD szerkesztő

Háborúról szerintem sohasem volt szó. Véleményem szerint a legtöbb PC-tulajdonosnak van miért aggódnia, de ez nem azt jelenti, hogy PC-re sosem fog megjelenni semmilyen játék, csupán azért, mert a fejlesztők végképp feladják a költséges, gyakran tizedannyira sem jövedelmező PC-s szoftverek készítését. A veszélyt csak olyan formában látom valósnak, hogy sok esetben előfordulhat majd 1-2 éves exkluzivitás, és ezt követően kapjuk csak kézhez a már lefutott játékokat (mint például a Halo esetében). Szerintem PC-re még nagyon sokáig fognak fejleszteni játékokat, és valószínűleg vagyunk még páran, akik képtelenek lennének például egy WarCraft 3-at elképzelni konzolon.

Ricco
tördelőszerkesztő

Hagyjatok má', mi az a konzol?
Van rajta Diablo 2? Ha van, azonnal veszek egyet!

Figyelem! Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2004-ben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC Guru következő száma április 16-án jelenik meg.

A vikingek visszatértek...

CULTURES 2 THE GATES OF ASHGARD

:: fejlesztő funatics :: kiadó jowood :: web cultures2.jowood.de

[CD]

i A telepítéshez szükséges kód: FICP-SCJM-CHR3-KF91-T9HB

Arany János halhatatlan sorai jutottak eszembe e havi teljesjáték-mellékletünk kapcsán: „Zúg az éji bogár, nekimegy a falnak, Nagyot koppan akkor, azután elhallgat.". Ugyanis a settlersi babérokra törő alkotás reflektor lehetett volna az építgetős-fejlesztgetős RTS-ek egén, ám helyette szentjánosbogárként fejelte le a piaci farkastörvények falát... Persze ami egyik oldalon kudarc, az most számunkra nagy nyereség, hisz az egyik legkiforrottabb Settlers-klónt adhatjuk át nektek, amelynek receptjét hősök, apró küldetések és mellékszálak tömege fűszerezi...

Viking saga

A Cultures története egy ifjú viking világjárása, aki az első részben a széttört Nap darabjait kergetve eljutott Amerikába (egyébként Leif Erikssont, illetve főhősünk névrokonát, Bjarni Herjolfssont tartják az Újvilág valódi felfedezőinek, akik 500 évet vertek Kolumbuszra), míg a második epizóddal a viking mitológia bugyraiba taszítják a stratégiázásra készülő játékost. A vikingek világkeletkezési mítosza még Tolkien fantáziáját is megszégyeníti, az istenek végső harca, a Ragnarök pedig különösen ékes bizonyítéka annak, hogy a hideg tényleg az ember agyára mehet... A derék északi népek egy világfán képzelték el az életet, csúcsára az isteneket, középső szintjére Midgárd várát, az emberek honát helyezték. A „melyik isten kivel bujálkodott és miféle szörnyeket nemzettek" fejezettől most eltekintenék, helyette térjünk rá Bjarni látomására, aki épp Grönlandon piheni ki az előző kaland fáradalmait. A pásztorfiú szemei előtt képek villannak fel, amint ismeretlen hősökkel vállvetve harcol egy hatalmas kígyó ellen, valahol a távolban pedig gigászi kapu körvonalai bontakoznak ki. Utóbbi Ashgard, az istenek lakhelyének kapuja, a szörny pedig Midgárd kígyója, a Jörmungand, amely nem várta meg az istenek alkonyát – már most rárontott a világra.

A szisztéma

A Funatics jól keverte a lapokat, Bjarni és a hozzá csatlakozó hősök személyén keresztül adott kellemes szerepjáték ízt a harcnak, a stratégiai alapokat pedig simsi mélységekig vitte. Egymásra épülő képzettségek rendje, tapasztalati úton végigjárható mesterségek fonala hálózza be a gazdaságot, megbolondítva olyan lehetőségekkel, mint az épületek továbbfejleszthetősége és az embereink közt kiosztható varázstárgyak, illetve foglalkozásuk műveléséhez szükséges szerszámok. A kereskedelem és a raktárak finoman kidolgozott rendszeréről, a diplomácia mélyebb – anyagi megváltást – kínáló metódusáról szintén példát vehetne napjaink bármelyik formálódó stratégiai játéka.

> Kissé legyezőszerűek az útjelző táblák

A látvány

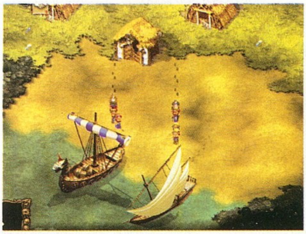
A tíz pálya Grönlandtól Bizáncig az ezredforduló középkorának összes jelentősebb helyszínén átvezeti a játékost, a maximálisan 1600*1200-as felbontást kínáló grafikai élmény pedig határozottan kellemes. A tengerben halak úszkálnak, az erdőket állatok népesítik be, az apró nép mindennapi sürgés-forgása szívet melengető. Ha netán valaki hozzám hasonlóan újabb generációs Radeon videokártyára és Windows XP-re próbálja telepíteni az alkotást, a hardveres gyorsítást kapcsolja ki, különben vakon – fekete képernyőn – tapogathat az egérkurzorral...

Mindig csak a munka

A viking törzs minden tagja egyedi, a neve, fizimiskája alapján jól behatárolható karakter, ám szükségleteik közös masszává gyúrják őket. Kezdetben civilek, azaz lusta, életvidám munkanélküliek, mely állapotot egy jobb kattintással megszüntetheted, ha a felbukkanó menüsorban a mesterségek ikonját (fogaskerekek) választod. A piramis legalja a nyersanyagbegyűjtőké, akik fát, követ, agyagot (később aranyat, fémeket) hordanak halomba, a kezdeti élelmezés gondja pedig a vadászé, halászé s a gombaszedőké. A felderítő szerepe itt nem a távolba látás, hanem a környék útjelzőkkel való betáblázása, a viking nép ugyanis hajlamos a rövid távú eltévelygésre, nem találja az otthonát, a ravaszabbja pedig a munkahelyét. A munka nemesít, mint tudjuk, tehát ha a farmer a gabonavetésben már bajnok, képes lesz a molnármesterséget nyakába venni, majd a pékség gondját, végül a sörfőzde irányítását. Ha a később megjelenő iskolákra bízzuk a szakosítást, azzal a törzsben meglévő képzettségek lépcsőfokai átugorhatók, viszont a tudás mögött nem lesz tényleges tapasztalat.

Mit akar a viking?

Foglalkozástól függetlenül minden emberünkre rátörnek az elemi igények, – ha éhes, leteszi a szerszámot, és elindul élelmet keresni, ha álmos, aludni tér, ha társaságra vágyik, leáll beszélgetni –, a mi dolgunk csupán annyi, hogy ezeket a holtidőket lerövidítsük. Az el-



> A viking nők elrablása

szállásolt munkaerő a saját ágyában kényelmesebben alszik, mint a bokorban, a nős férfinak pedig a felesége gondoskodik az élelemről és a szórakozásról. A többszintes házakban egyébként bármely nő gondoskodása kiterjed az egész házra, továbbá ha a házba edényeket hordatunk a fehérnéppel, azok főzni fognak (dupla mennyiségű kaja), ha be is bútoroztatjuk a kéglit,

NINCS KÉP?

Ha a játék indítása után fekete képernyő fogad, és jó pár percig nem történik semmi, a monitorod vezérlőszoftverét le kell cserélni egyszerű plug and play driverre. Ez a hiba főképp ATI videokártyával jöhet elő.

a pihenés mindenki számára nyugodtabb alvást jelent. A munkások kezébe adott szerszámok gyorsítják a termelést, a lábukra húzott cipő lerövidíti a mászkálás időtartamát, a különböző varázsszerek pedig jótékony bónuszokat adnak. S noha az emancipáció zászlója itt még csak a tűzhely mellett lobog, a nők szerepe a játékban különösen fontos, hisz a szülés, főleg az irányított, génmanipulált fajta (előre eldönthetjük, hogy fiút vagy lányt szeretnénk) a férjezett asszonyok kiváltsága.

Ezek sem lesznek az év arcai a Lorealnál

Csehov: Három nővér

Az irányítás

A teljes kezelőfelület minden parancsa elérhető az egérrel, amelynek bal gombja a kiválasztásé, a jobb a cselekvésé, hozzárendelésé, ha pedig kijelölt figurán alkalmazzuk a jobb klikket vagy a szóköz billentyűt, a karakter lehetőségeinek – pihi, evés, nősülés, gyermeknemzés stb. – tárháza nyílik meg ikonokból álló keret formájában. A játékmenet a "P" gombbal bármikor megállítható, ilyenkor is adhatunk parancsokat, míg a hosszabb építkezések alatt az időt az "I" billentyűvel gyorsíthatjuk fel. Az opcióknál érdemes a képernyő görgetését átállítani az egérkurzor és a szélek kölcsönhatására (edge of sreen). A fontosabbnak ítélt karakterek sorsát külön ablakokban is nyomon követhetjük, ha a portréjuk jobb felső sarkában lévő szem ikonra kattintunk.

Az első lépések

Bjarni látomása után a kék irányjelző táblák mentén eljuthatunk a faluba, ahol az északi útra rátérve, rövid séta után megtaláljuk a druidát, aki megpróbálja felfedni Bjarni jelenésének értelmét. Mivel az öreg feje nem káptalan, azt javasolja, keressük fel Norland szigetét, ahol Urd (múlt), Verdande (jelen) és Skuld (jövő) istennők osztják az észt. A sziget déli irányban van, és hajóval közelíthető meg, tehát szereznünk kell egyet. A kiindulási ponthoz visszatérve a sárga útjelzők nyomán cserkészhető be a hajóépítő műhely, a szaki azonban nagy kedvelője a mézsörnek, és tíz adagot kér a habzó nedűből egy viking hajóért. Ehhez a faluban építenünk kell egy farmot, aztán beosztani egy civilt farmernek, majd a fejlődés után malom, kút, sütöde, méhkaptár, sörfőzde utat bejárva kitermelni a piát. A diplomáciaablakban tudjuk a sörmennyiséget átutalni, ám ami a későbbiekre nézve ennél is fontosabb: a tulajdonunkba került hajóba beszállni, kiszállni, javakat mozgatni csak lehorgonyzott állapotban (moor) lehet!

A következő pályát hajótöréssel nyitjuk, itt találkozunk először kincsesládákkal. Ezeket bármelyik emberünk kinyithatja, a bennük lévő építési engedélyekhez pedig az Extras menüpont alatt férhetünk hozzá. Az építkezéseket célirányosan kezdjük el, az egymáshoz kapcsolódó épületek helyét szoros közelségben jelöljük ki, az itt dolgozók szállása szintén a közelben legyen. Később minden termelőgócnak legyen saját raktára, amelyek közt kereskedők cirkáljanak. A mesteremberek jelentős időt töltenek lótás-futással, a péknek például rengeteget kell szaladgálnia vizért, lisztért, de ha egy vagy több teherhordót (carrier) beosztunk mellé, csak a sütésre kell koncentrálnia. A taliga, illetve az ökrösszekér megjelenése után a kereskedők és a kulik kapacitása növelhető; a kövezett utakkal pedig a populáció mozgása gyorsul tovább. Ha a felszerelés rovatot nem akarjuk minden egyes embernél átnyálazni, kiadhatjuk az "Extras for Everyone!" (Extras menü) megfelelő parancsát, és a készlet erejéig mindenki nekiáll ruházkodni. Az ácsok és kovácsok tudásuk növekedésével egyre összetettebb darabokat készítenek el – egy műhelyben több szaki dolgozzon, és a karakterlap alatt be lehet lőni, ki mit fabrikáljon –, de ehhez folyamatosan fejleszteni (upgrade) kell a műhelyeket. A katonákat csak jól prosperáló társadalom tudja élelmezni, felszerelni, úgyhogy nagy hadseregről ne álmodozzunk, és mielőtt boldog-boldogtalant legyilkolnánk, tanulmányozzuk a diplomáciai lehetőségeket is.

Rumcájsz és Bjarni

Tika

CHEAT

Ha a hajkoronád szálankénti eltávolítása az egyetlen lehetséges reakciód az egyre növekvő nehézségű pályákra, játék közben a következő kódokkal tudsz segíteni magadon:

A térkép felfedése – funexplore
Ha érdekes színeket szeretnél előcsalni – funcolors

Az újabb pályákat pedig a kampány menüben megjelenő világtérképen lehet aktivizálni:

OHODIN - Normandy küldetés feloldása
ZANZARAH - England küldetés feloldása
AMY - Italy küldetés feloldása
HADSCHI - Miklagard küldetés feloldása
HABSPASS - The Warager Guard küldetés feloldása
SVENKOMMT - The Battle for Byzantium küldetés feloldása
GOTHICRULES - Alexandria küldetés feloldása
REGENGOTT - Baghdad küldetés feloldása
SCHATTENFEE - Wigrid Wall küldetés feloldása

DVD TARTALOM

Az év eleji játékfelhozatalban jó néhány kiemelkedő játékdemóra és animációra sikerült rátenni kezünket az elmúlt hónapban. Ezek közé tartozik az Unreal Tournament 2004, amit azóta is folyamatosan „tesztelünk" az interneten. Külön kiemelnénk, hogy a demóhoz honosítást is mellékelünk, amit lelkes rovatvezetőinknek köszönhettek. Ha pedig már a rovatoknál tartunk, megjegyeznénk, hogy természetesen ebben a hónapban sem lenne értelme kihagyni őket, hiszen az Autószimulátorok, a vadonatúj Call of Duty, és a Szerepjátékok rovatainkban rengeteg érdekességgel várjuk olvasóinkat. Akiket pedig érdekel, hogy milyen az élet egy igazi repülőgéphordozón, feltétlen tekintse meg e havi filmünket, amely több mint két órában mutatja be a legénység mindennapjait.

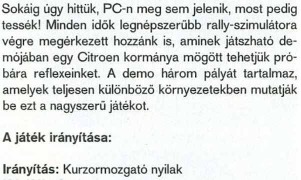
>JÁTÉKDEMÓK

COLIN MCRAE RALLY 04

Sokáig úgy hittük, PC-n meg sem jelenik, most pedig tessék! Minden idők legnépszerűbb rally-szimulátora végre megérkezett hozzánk is, aminek játszható demójában egy Citroen kormánya mögött tehetjük próbára reflexeinket. A demo három pályát tartalmaz, amelyek teljesen különböző környezetekben mutatják be ezt a nagyszerű játékot.

A játék irányítása:

Irányítás: Kurzormozgató nyilak
Kézifék: Szóköz
Sebességváltás fel / le: V/B
Nézet változtatása: 1



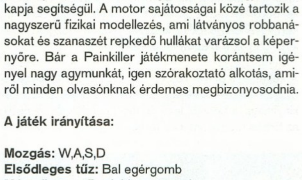
> Colin McRae 04

PAINKILLER

Egyszerű játékmenet, kiemelkedő grafikus motor. Röviden ez jellemzi a Painkiller című akciójátékot, ahol a játékos célja a tömegesen felvonuló ellenség miszlikbe aprítása, amihez a legkülönfélébb fegyvereket kapja segítségül. A motor sajátosságai közé tartozik a nagyszerű fizikai modellezés, ami látványos robbanásokat és szanaszét repkedő hullákat varázsol a képernyőre. Bár a Painkiller játékmenete korántsem igényel nagy agymunkát, igen szórakoztató alkotás, amiről minden olvasónknak érdemes megbizonyosodnia.

A játék irányítása:

Mozgás: W,A,S,D
Elsődleges tűz: Bal egérgomb
Másodlagos tűz: Jobb egérgomb
Ugrás: Szóköz
Aranykártya használata: E
Lámpa: L



> Painkiller

UNREAL TOURNAMENT 2004

(Magyarítással és speech kittel!)

A népszerű többszereplős játékmóddal rendelkező Unreal Tournament növekvő rajongótáborának már feltehetően semmi újat nem tudunk azzal mondani, hogy megjelent az idei év egyik legigéretesebb multiplayer játékának demója. Az új részben helyet kapott rengeteg jármű, és egy vadonatúj játékmód (Onslaught), melyben ún. energiakapcsokat kell elfoglalni, és az ellenfél bázisának mélyén lévő magot elpusztítani. A DVD mellékletünkön lévő változathoz magyar nyelvű honosítást is mellékeltünk, melyet tőlünk kaphattok kézhez először, plusz az AI vezérelte társaink hanggal való irányításához szükséges speech kit programot is megtaláljátok a korongon.

A játék irányítása:

Mozgás: W,A,S,D
Elsődleges tűz: Bal egérgomb
Másodlagos tűz: Jobb egérgomb
Ugrás: Szóköz
Repülőgép fel / le: Szóköz / C
Energiakapocs javítása: Link Gun (5) másodlagos tűz (láncolt javításhoz másodlagos tüzelés az építőre)

További játszható demók mellékletünkön:

Castle Strike / Jack the Ripper / Joan of Arc / Sacred / Sonic Adventure DX

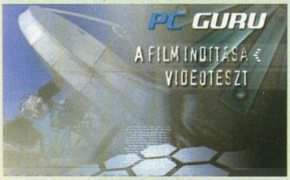
Teljes Film

DISCOVERY CHANNEL: TENGERI ERŐD

133 perces ismeretterjesztő film

Szeretné tudni, melyik Amerika legfurcsább, legkülönlegesebb városa? Segítünk: 300 méter hosszú, 24 emelet magas, 13 millió liter repülőgép-üzemanyagot hordoz a gyomrában, 61 vadászrepülőt a fedélzetén, és 5800 ember úszó otthonául szolgál. A DVD mellékletünkön található film bemutatja ennek a hatalmas monstrumnak a csúcstechnológiáját és lakóinak izgalmas életét, megismerkedtet minket a pilóták és a legénység hétköznapjaival, és bepillantást enged a világ egyik legnagyobb technológiai csodájának működésébe.

! A FILMET ÉS JÁTÉKTESZTEINKET ASZTALI DVD LEJÁTSZÓVAL IS MEG TUDJÁTOK NÉZNI !



JAVÍTÁSOK:

Egyre méretesebb digitális ragtapaszaink közül ismét egy Battlefield 1942 patch-re hívnánk fel a rajongók figyelmét, mely közel 150 megás méretével rengeteg újdonságot hoz a játékba. Két új pálya, új járművek, és rengeteg finomhangolás került a csomagba, játék előtt feltétlen telepítsétek fel (1.5-ös verzió szükséges hozzá!).

Age of Mythology: Titans v1.02 / Age of Mythology v1.09 / Call of Duty v1.2 MP Patch / Dominions 2 v2.08 / Empires v1.01/ Halo v1.04 / Massive Assault v1.1.191 / The Moon Project v2.0

SHAREWARE JÁTÉKOK:

A hónap játéka: Chain Reaction

Nem vitás, hogy a logikai játékok kihalóban vannak a teljes árú PC-s játékok közül. Szinte egyáltalán nem jelennek meg ilyen alkotások, pedig igény feltehetően lenne rájuk. Szerencsére az olcsóbb kategóriában azért még találhatunk hasonló játékokat, melyek közül különösen érdemes lehet odafigyelni a fenti címre. A Chain Reaction nagyon hasonlít a népszerű Incredible Machine sorozatra, ahol célunk eléréséhez különféle tárgyakat kellett kombinálni, pakolgatni, hogy továbbjuthassunk a következő, még nehezebb fejtörőkhöz. Az egyre nehezedő pályákon a főhős célba juttatása a feladatunk, amelyhez fogaskerekeket, gumiköteleket, szélfúvókat és egyéb furcsa berendezéseket kell mozgásba hoznunk.

További shareware játékok:

Clash / Dark Archon / Digby's Donuts / Goof Ball / Mage Bros / The Walls of Jericho / Ultraball / Water in Fire 2

ÁLLANDÓ ROVATAINK:

A hónap legérdekesebb témája:

Autószimulátorok – Ebben a hónapban még inkább érdemes lesz ellátogatni rovataink közé, hiszen a már megszokott autószimulátor-hírek és kiegészítések mellett érdekes képeket láthattok a február 15-ei Minardi rendezvényről. Ezen felül interjút olvashattok Palik Lászlóval és Szujó Zoltánnal, valamint elolvashatjátok Wéber Gábor 2004-es esélylatolgatását. A hónap érdekessége mindettől függetlenül a német Allianz cég által készített Formula 1-es videó, melyet kizárólag a PC Guru olvasói élvezhetnek!

Forma 1 Szujó Zoltánnal

További rovataink a DVD-n:

Action! / Battlefield 1942 / C++ / Call of Duty / Command & Conquer: Generals / Foci / Linux / Mafia / Medal of Honor / Magyarítások / Old Hardware / Quake 3 Engine / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / Warcraft III / World of Warcraft

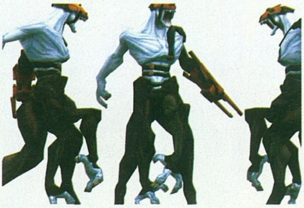
Battlefield 1942

ANIMÁCIÓK:

Múlt hónapban igencsak kegyes volt hozzánk a sors, rengeteg jobbnál jobb animációt találtunk számotokra. A DVD mellékletünkön található Far Cry és Battlefield Vietnam videókat feltétlen látnotok kell, erősebb idegzetűek pedig ki ne hagyják a Silent Hill 4 bemutatóját; nagyon durv

Far Cry

Far Cry Trailer 3 (magyar felirattal!) / Far Cry Polybump / Advent Rising / Battlefield Vietnam Trailer 3 / Dead Man's Hand / Driv3r Trailer 2 / Xpand Rally Environment / Star Wars: Battlefront / Ground Control 2: Snipers / Ground Control 2 Virons (magyar felirattal!) / Shellshock / Silent Hill 4



Ground Control 2

TURKÁLÓ

(FELHASZNÁLÓI PROGRAMGYŰJTEMÉNY)

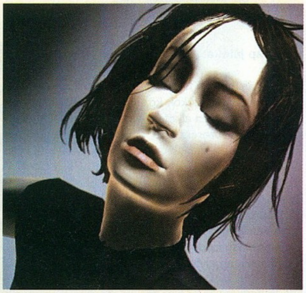
E havi újdonság:

BitDefender 7.2 Free Edition

Modern számítógépes világunk kelletlen velejárói a vírusok. Ezek az apró programok képesek másodpercek alatt tönkretenni munkánkat, szórakozásunkat és számítógépünket, nem kis kellemetlenséget okozva ezzel. A vírusokra úgy kell gondolni, mint valamiféle betegségre, melynél a legfontosabb dolog a megelőzés; hiszen ha már megfertőzte gépünket, megeshet, hogy csak jelentős károk után tudjunk helyreállítani rendszerünket. A megelőzésben, és a vírusirtásban is megfelelő segítséget nyújt a BitDefender nevű nagyszerű antivírus program, amelynek ingyenes változatát most is megtalálhatjátok DVD mellékletünkön. A BitDefender több ezer vírusvariáns ellen nyújt biztos védelmet, melyek közt természetesen a hírhedt MyDoom is szerepel.

További programok a Turkálóban:

A legfrissebb DivX és Xvid codecek / Norton Antivirus frissítés (2004.02.27) / Ahead Nero Burning Rom v6.3.0.3 / Winamp 2.91 és 5.02 verziók / CDex v1.51 (MP3 készítő) / Friss videokártya driverek (NVidia 53.03 és Ati Catalyst 4.2 driverek) / Total Commander 6.01 / ICQ 2003b / PowerToysXP / ACDSee 6.0.2 / SnagIt 7.0.3 / WinRar 3.20 (HUN) / TuneUp Utilites 2003 (rendszerkarbantartó) / stb...



Államilag támogatott utazás

The Longest Journey: DREAMFALL

Kiadó: Funcom
Fejlesztő: Funcom
Honlap: Még nincs
Megjelenés: 2005 vége

A norvégok aztán tudják, mi a gazdaságélénkítő intézkedés, hiszen a Funcom legújabb játékát – amely mi más is lehetne, mint a The Longest Journey folytatása – a norvég állam is támogatja.
A történet szerint a 23. században járunk, amikor hősnőnk, Zöe Castillo egy titokzatos, álmainkkal kapcsolatos konspiráció nyomaira bukkan, amely képes elpusztítani a tudomány és a mágia birodalmaira felosztott ikervilágot. Zöe azonban bárhogyan is igyekszik, nem képes egyedül megbirkózni a világmegmentő feladattal, így egyetlen esélye, hogy az első rész csini hősnőjétől, April Ryantől segítségét kérve vág neki élete leghosszabb utazásának – sajnos csak 2005 végén.

NEWS

Heart of Eternity

Kiadó: Még nincs
Fejlesztő: UDC-Game
Honlap: www.udc-game.com/eng
Megjelenés: Még nincs

Továbbra is fegyelmezetten menetelnek a siker felé az olcsón dolgozó, és tehetséges kelet-európai fejlesztőcégek – mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy az ukrán illetőségű UDC-Game a minap egy ígéretes, harmadik személy nézőpontú szerepjátékot (á'la Gothic) jelentett be. Nem kétséges, a Gothic-sorozatnak van mitől félnie, hiszen a Heart of Eternity gyönyörűséges tájképekkel operáló képi világa azonnal magával ragadja az embert, a fantasztikus látványt elnézve szinte már lényegtelenek is a három választható karakterről és a nemlineáris játékmenetbe burkolt, fordulatos háttértörténetről szóló infomorzsák.

Színnyei is megirigyelhetné

Catwoman

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Electronic Arts
Honlap: Még nincs
Megjelenés: Még nincs

Az Electronic Arts vezéreinek még mindig nem rándult görcsbe a kezük a sok Gyűrűk Ura, illetve Harry Potter licencszerződés aláírásától, hiszen a Catwoman című, filmtörténeti mérföldkőnek semmi esetre sem nevezhető, de tisztes kasszasikernek ígérkező mozifilm játékadaptációjának fejlesztését is megerősítették kézjegyükkel. Ennek megfelelően virtuális Macskanőnk feltűnően fog hasonlítani a főszerepet játszó Halle Berryre (enyhén nevetséges kosztümjéről nem is beszélve), ahogy a „roppant izgalmas" cselekmény is, ami az előzetes információk alapján üsd-vágd jellegű bunyós játékmenetben fog kiteljesedni.

Jó bőr

Gyere kandúr, cicázz velem

APRÓ

A Far Cry és az Unreal Tournament 2004 marketingesei valóságos nyilatkozatháborút folytattak az elmúlt napokban: mindkét csapat saját játéka demójának rekord-letöltéseit kürtölte világgá. Lapzártánk pillanatában mindkét demo túllépte a másfél millió regisztrált letöltést (a fileplanet.com statisztikái szerint az UT2004 vezet néhány ezerrel).

Unreal Tournament 2004

Érdekes módszerrel népszerűsíti a legújabban Nexus névre átkeresztelt Imperium Galactica 3-at kiadója, a holland HD Interactive: elérték ugyanis, hogy a játékról egy igazi csillagot nevezzenek el. A Nexus nevű égitest az Oroszlán csillagképben található.

Az Activision bejelentette, hogy a 2005 áprilisában kezdődő pénzügyi évben fog megjelenni a Quake 4, a Call of Duty 2, a True Crime 2, és egy új Tony Hawk játék.

CSAK MONDJÁK A MAGUKÉT...

Kenn HOEKSTRA
programozó
Raven Software

„Naponta tucatjával kapunk játékötleteket a rajongóktól; fantáziadúsak, kreatívok, mégis használhatatlanok, és szegény lelkes srácok egyszerűen nem értik, hogy miért. Hát azért, mert a játékfejlesztés nem arról szól, hogy milyen remek dolgokat tudunk megálmodni, hanem arról, hogy hogyan tudunk úgy remek dolgokat megálmodni, hogy azok a rendelkezésre álló technikai lehetőségekkel, emberi idő alatt, emberi pénzből megvalósíthatók is legyenek. Bárki ki tud találni olyan játékötletet, hogy lemodellezzük Manhattant a négymillió lakójával együtt, aztán jönnek az ufók, és lerombolják a várost, és a játékos FPS nézetből tízezres ellenálló sereg élén visszakergeti őket az űrbe... Akármilyen jól is hangzik ez a játékötlet, az égvilágon semmit nem ér."

Todd HOLLENSHEAD
cégvezető
Id Software

„Lehet, hogy sziszifuszi erőfeszítéseket követelünk az id játékfejlesztőitől, lehet, hogy kizsigereljük őket, de valahogy ez ellen még nem hallottam senkit tiltakozni. Ennek két oka lehet. Az egyik, hogy nálunk a profitmegosztásos fizetési rendszer miatt nem nagyon keresnek az emberek évi 400,000 dollár alatt (a játékiparban az átlagfizetés kb. évi 60,000 dollár – a szerk.). A másik a napi egy órás kötelező Quake deathmatch..."

Cliff BLESZINSKI
designer
Epic Games

„Valahányszor repülőn ülök, és látom hogy valaki paszinánszt meg aknakeresőt játszik a háromezer dolláros laptopján, szabályosan rosszul vagyok. Az ilyen figurák kedvéért tartottuk meg a mai napig a játékainkban a szoftveres renderelési módot. Végül is ilyen módon tovább növelhetjük a potenciális vásárlóink számát, és olyanoknak is lehetőséget adunk a játékra, akik eddig ki voltak zárva ebből. Lehet, hogy nem néz ki úgy a játék, mint valami szupertápos videokártyán, de még mindig jobb, mintha el sem indulna..."

Dr. Ray MUZYKA
cégvezető
BioWare

„„A kalózkodás súlyos probléma, a közhiedelemmel ellentétben nemcsak PC-n, de konzolokon is. Vannak eszközeink, amivel az illegális másolatok terjedése ellen tudunk küzdeni, például online játékmódban a CD kulcs ellenőrzése (mint a Blizzard játékaiban), vagy extra szolgáltatások biztosítása a regisztrált játékosok számára (lásd a Neverwinter Nightsot). A legbiztosabb módszer azonban mindig is az marad, hogy minőségi játékot kell készíteni, amit még azok is megbecsülnek annyira, hogy pénzt adjanak érte, akik egyébként kizárólag másolt programokkal játszanak."

Solar

Kiadó: Még nincs
Fejlesztő: Brat Design
Honlap: www.brat-designs.com/solar.html
Megjelenés: Még nincs

Alighogy véget vetett a Brat Design a Halo-ölőnek szánt Breed fejlesztésének (alig plusz egy évet piszmogtak rajta az eredeti tervhez képest), azonnal bejelentett egy másik projektet, a változatosság kedvéért first person shootert. A Solar leginkább valamiféle űrkori Battlefieldként jellemezhető, hiszen a Föld, a Hold és a Mars távoli jövőjében lövöldözhetünk két frakció (Eastern Collective Democracy és a United Western Alliance) egyikének érdekeit szolgálva. A Battlefield-stílusból következik, hogy egyjátékos kampány nem várható, csupán jól konfigurált botokkal küzdhetünk meg, de ez az évelő Unreal Tournament korában egyáltalán nem meglepő. A maximálisan 32 fős ütközeteknek külön izgalmat ad a Necro néven futó, minden küzdő félre egyaránt veszélyes élőhalott-szerű gerillasereg, ami a háború sajnálatos mellékhatásaitól (nukleáris szennyezés, vegyi és biológiai fegyverek) megőrült, zombikatonákból áll.

Hangulatos lila égbolt

Textúrák nélkül sem csúnya járművek

A felvétel készítésekor elfelejtették bekapcsolni a vörös szem effektus szűrését

Stalingrad

Kiadó: 1C
Fejlesztő: DTF Games
Honlap: int.games.1c.ru/stalingrad
Megjelenés: Még nincs

Nem kell hozzá mélymagyarnak lenni, hogy megállapíthassuk, a Guru-szerkesztőség szomszédságában készülő Codename: Panzersnek nem sok mindentől kell félnie, kiváltképp ilyen lagymatag háborús RTS-felhozatal mellett. A DTF Games készülő II. világháborús valósidejű stratégiája, a Stalingrad sem fog előreláthatólag a közelébe érni büszkeségünknek, Blitzkrieg engine ide vagy oda. Ettől függetlenül azért nem ígérkezik rossznak sem, sőt! A programban a két kampányra felosztott 36 küldetés során elsőként a Wehrmacht 1942 júniusi előrenyomulását vezényelhetjük le egészen a sztálingrádi csatáig, ahol kapcsol a program, s a sorsfordító ütközetet már a szegényes, de a túlerővel sikeresen operáló szovjet Vörös Hadsereggel vívhatjuk meg. A történelemhűségre nagy hangsúlyt fektetnek az alkotók, eredeti taktikai térképek és légi felvételek alapján jelenítik majd meg a harcteret, illetve archív fotók ihlette épületek teszik soha nem látott interaktív enciklopédiává a Stalingradot.

Bátor dolog az olajtartályok között lövöldözni

Sztálingrád ostromának támadási irányai

Rollercoaster Tycoon 3

Kiadó: Atari
Fejlesztő: Frontier Development
Honlap: www.rollercoastertycoon.com
Megjelenés: Még nincs

Miközben minden kockázatkerülő kiadó FPS-ben vagy RTS-ben gondolkodik, az Atari szép csendben elővett egy olyan menedzserjátékot, amelyben nem egyszerűen a tőke felhalmozása, hanem az alkotás örömének megtapasztalása a fő cél. Persze a Rollercoaster Tycoon harmadszori felmelegítése sem túl nagy rizikó, hiszen az 1999-ben útjára induló sorozat túl van a hétmilliós eladott példányszámon is. A harmadik rész természetesen már 3D-ben fog viritani, így vidámparkunkat bármilyen szögből megcsodálhatjuk. Érdemes is, hiszen az RT3 képi világa igen-igen tetszetős: kicsit plasztik, de gyermekien színes, ha kis makettben megkaphatnám, napokig csak azzal szöszölnék. Virtuális modelljében viszont nem csak hullámvasutak készítésével, sínpárjainak megkomponálásával, illetve kipróbálásával kell bibelődnünk, mókás birodalmunkat ugyanis vendégek hada forgatja fel nap mint nap (nem lesz ritka a tömeghisztéria, Isten barmai ugyanis nagyobb csoportokban hajlamosak megvadulni), így róluk, testi és lelki szükségleteikről is nekünk kell gondoskodnunk. A minőségre minden bizonnyal nem lesz panasz, elvégre a játékot Chris Sawyer (az egész Rollercoaster-őrület elindítója) vezetésével a Frontier Development (a legendás Elite készítői) fejleszti.

Aura: FATE OF THE AGES

Kiadó: Európai még nincs
Fejlesztő: Streko-Graphics Inc.
Honlap: www.adventurecompanygames.com/tac/aura/
Megjelenés: 2004. június

Bár a legtöbb kiadó már beletörődött a vérbeli, fejtörős kalandjátékok piacának pangásába, a Streko-Graphics egy utolsó (?) próbálkozással mégis megkísérli a lehetetlent: a sikeres kalandjáték készítését. Az Aura: Fate of the Ages történetének központi elemei az elveszett szent gyűrűk, amiket ha valaki megtalál, nem csak gyűrűk, de világok ura lehet. Egyesítésükkel emberfeletti erőre, hatalomra és persze halhatatlanságra tehet szert az ember, de ez még nem minden, rejtett világokat fedezhet fel (szám szerint négyet), amelyek mind teljességgel különböznek egymástól. Megcsodálni őket első személyű nézőpontból tudjuk, de nem kell megijedni, a kezelőfelület a jó öreg hagyományos point & click megvalósításon fog alapulni.

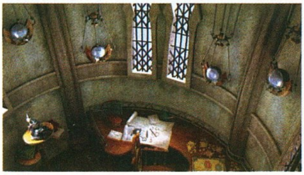
Toon Army

Kiadó: Még nincs
Fejlesztő: Brat Designs
Honlap: www.brat-designs.com/toonarmy.html
Megjelenés: Még nincs

Csak kósza ötlet volt – szabadkozhatott a Brat Designs egyik fejlesztője, miután a Toon Army képében körvonalazódni látszott a történelmi síkon legalábbis perverznek mondható játékötlete. A Toon Armyban ugyanis nevéhez hűen egy plasztik játék katonát alakítunk, aki a II. világháborúban küzd az életéért európai és afrikai hadszíntereken. A műanyag felszín alatt a Breedet is hajtó Mercury II engine legújabb verziója dübörög, és a hivatalos sajtóanyag szerint mindez hihetetlenül részletes terepre, lerombolható épületekre, légi és tüzérségi támogatás lehetőségére, valamint többjátékos üzemmódban kooperatív játékra ad majd lehetőséget. A kérdés csak az, ki akar majd egy Donald kacsával keresztezett Battlefielddel játszani?

> A repülő rókák leggyakoribb előfordulási helye

> Eltévedt minaret a hegy tetején

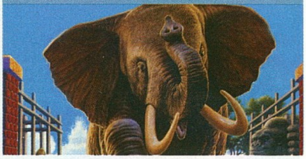


> Két gyóntatás között befér egy-egy puzzle-party

TOPLISTÁK

USA

1. Call of Duty ↑
2. EverQuest: Gates Of Discord új
3. Age of Mythology ↓
4. The Sims Deluxe ↓



5. Zoo Tycoon: Complete Collection ↕
6. The Sims: Makin' Magic ↓
7. The Sims: Unleashed ↕
8. Black Hawk Down: Team Sabre új
9. The Sims Double Deluxe ↓
10. Return of the King ↕

Anglia

1. Championship Manager Season 03/04 ↕
2. The Sims Deluxe ↕
3. X2: The Threat új
4. The Sims Makin' Magic

5. Black Hawk Down - Team Sabre új
6. The Sims: Superstar ↓
7. Call of Duty ↓
8. The Sims Unleashed ↓
9. Delta Force: Black Hawk Down ↺
10. Grand Theft Auto: Vice City ↺

Németország

1. Sacred új
2. X2: The Threat új
3. Vietcong Fist Alpha új
4. Warcraft 3: Frozen Throne ↺
5. The Sims Makin' Magic ↑
6. Need for Speed Underground ↓
7. Knights of the Old Republic ↕

8. Spellforce ↓
9. Broken Sword 3 ↺
10. Return of the King ↓

XBOX
PC DVD ROM
eidos
Deus Ex, Deus Ex: Invisible War, Eidos and Ion Storm are trademarks of the Eidos Group of Companies. Images from Deus Ex: Invisible War © Ion Storm, 2003. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.
FELVESZED
Elintézed a két őrt
Lemész a lifttel az utcára
Megkeresed a rivális banda vezérét
Beszélsz vele
Rábeszéled, hogy hagyjon fel a viszállyal
A világban béke és virágzás honol...
MAKO
OTTHAGYOD
Csendben elosonsz a két őr mellett
Találkozol az informátorral
Lepénzeled, veszel mesterlövész puskát
Leszeded vele a rivális banda vezérét
A biztonságiak megölnek téged és még 12 embert
A világ a katonai dikatúra felé sodródik
Deus Ex INVISIBLE WAR
ION STORM
16+
automex MULTIMÉDIA
Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy weboldalunkon,
ahol további szoftverek között is válogathatsz!
1077 Bp., Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 - www.automex.hu - info@automex.hu
A TE DÖNTÉSED
A TE JÖVŐD

APRÓ

Crytek-razzia

Már nem csak ipari kémektől kell rettegniük a játékfejlesztőknek, hiszen a bajor rendőrség belső információkra alapozva, egy elbocsátott alkalmazott szorgalmazására razziát tartott a Far Cryon munkálkodó Crytek fejlesztőcégnél. Az első hírek géplefoglalásokat és feszes bilincseket emlegettek, másnap, viszont már a razzia sikertelenségéről és a munka zavartalan folytatásáról szóltak. Az összeesküvés-elméletek pihent agyú szerzői a Half-life 2-lopást alapul véve persze egyből a játék megjelenési idejének halasztását sejtették az ügy hátterében, de a Crytek és az Ubisoft megnyugtatott mindenkit, semmi sem akadályozhatja meg a márciusi premiert.

MMORPG-dögvész

Szomorú véget ért a Mythica című online szerepjáték, a Microsoft ugyanis leállította az ígéretes projektet. Az indok: a fejlesztés nem haladt kellően az újszerűség irányba, amivel megszoríthatta volna a piacot uraló EverQuestet és a Dark Age of Camelotot. Kérdésessé vált a Matrix Online sorsa is, a kiadó Ubisoft ugyanis a Mátrix-univerzum megcsappant népszerűségére hivatkozva felbontotta a szerződést a készítő Monolith-tal.

Csitul a hóvihar?

Kilépés kilépés hátán – nem szokatlan hír a játékvilágban, csakhogy megrogyott hát most a patinás Blizzardé! A csapatot az alapító trió és a cég arcaként ismert Bill Roper után most Stefan Scandizzo designer és Mike Scandizzo programozó hagyta ott, hogy tehetségük saját cégükön, a Castaway Entertainmenten belül bontakozhasson ki. A Blizzardot tíz hónap alatt így már harmincan hagyták el, minek következtében a vezetőség már nagyon gondolkodik azon, hogy összevonja a cég két, egymástól függetlenül dolgozó fejlesztőcsapatát. Ezzel azonban fel kell adniuk a két projekt közül az egyiket... Biztató hír viszont, hogy a blizzard.com weboldalon 3D-s real-time stratégiákban járatos pályatervezőket keresnek, ami csak Starcraft 2-t jelenthet...!

Grand Theft Auto 4!

Lehullt a lepel, a Rockstar Games felfedte végre a soron következő GTA-epizód címét. A Grand Theft Auto: San Andreas név persze nagy meglepetést nem okozott, hiszen sejthető volt, hogy a legelső, 1996-os GTA három városa (Liberty City, Vice City, San Andreas) közül az egyetlen megmaradt fog helyszínként szerepelni. Sajnos az alkotók ennél bővebben nem taglalták legújabb sikervárományosukat, mindössze az amerikai és az európai megjelenést árulták el (előbbi október 19., utóbbi október 22.), ami a PS2-verzióra vonatkozik. Mindenesetre, ha az eddigi hagyományokhoz tartják magukat, 2005 tavaszán mi PC-sek is megismerhetjük San Andreas alvilágát.

Bal oldali társunk békésen szemléli a csatát

Vulkánkitörés jobbról!

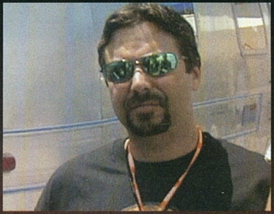
Shellshock: NAM '67

Kiadó: Eidos
Fejlesztő: Guerilla
Honlap: www.shellshockgame.com
Megjelenés: 2004. június

„Egy ellenség, melyet nem láthatsz. Egy háború, melyet nem nyerhetsz meg, legfeljebb túlélhetsz." Ezzel a szlogennel indítja a beszédes nevű holland fejlesztőgárda, a Guerilla (a Halo-gyilkosnak kikiáltott PS2-es Killzone készítői) készülő third person shooterét, a Shellshock: Nam '67-et, amellyel a vietnami háború borzalmait kívánják történelemhűen ábrázolni. Ennek megfelelően nem éles kontúrral megrajzolt hős amerikaiak és sunyi vietkongok párharca várható, hanem két, egymást legyőzni képtelen fél értelmetlen küzdelme fog megelevenedni előttünk. A 12 küldetés során áthatolhatatlan dzsungeleken, bűzös mocsarakon és helyi falvakon kell keresztülvergődnünk kicsiny csapatunkkal, hogy rajtaüthessünk az ellenségen, fedezetet biztosíthassunk bajbajutott társainknak vagy, hogy Splinter Cell-módra eltehessük láb alól a vietkong tábornokokat. A játék az új keletű háborús filmekkel vetekedő realisztikus erőszak-ábrázolással, és egyedi sebzésrendszerrel (vérző sebek, a sebesült katonák moráljának kezelése) tűnik ki elsősorban a vietnami FPS-ek egyre hosszabb sorából.

Érdekes növények nőnek errefelé

SCOTT MILLER MEGMONDJA A FRANKÓT



Azt írja a Hollywood Reporter, hogy a játékpiacon nagyon nehéz eredeti címeket eladni, illetve, hogy a folytatások, és a különféle márkanevekre épülő játékok nagyon durván uralják a piacot. Ez eddig rendben is van, csakhogy a szerző ebből azt a következtetést vonja le, hogy a játékosok ódzkodnak az újdonságtól, a kísérletező kedvű játékok megismerésétől. Na ezzel már nagyon nem értek egyet! Nézzük csak meg, mik voltak az elmúlt évek legnagyobb kasszasikerei! EverQuest (újítás: az RPG játékélmény online világba emelése), Sims (újítás: addig sosem látott játékélmény), GTA3 (egyedülállóan szabad játékmenet), Half-Life (sztori-alapokra helyezett FPS), Rollercoaster Tycoon (egyszerű és szórakoztató építkezés és menedzsment), Call of Duty (igazi háborús hangulat), Max Payne (a lassított mozgásra alapuló harc). Láthatjuk, hogy az igazán nagy sikert a merészen újító játékok hozzák. Vajon miért félnek mégis a cégek eredeti játékot kiadni? Azért mert minden, a fentihez hasonló sikertörténetre kétszer ennyi hatalmas bukás jut!

Igazából semmi baj nincsen a folytatásokkal, egészen addig, míg továbbfejlesztik, finomítják az alapjátékot technológia, történetmesélés és játékmenet szempontjából. De forradalmi újításokat várni egy folytatástól nem igazán lehet – hiszen éppen azért folytatás, hogy a vásárló tudja, nagyjából mire számíthat, ha megveszi! Forradalmi újításokat hozó, vagy akár az eredetit felülmúló folytatásokat nem is nagyon találunk az egész játékvilágban (a GTA3, és a Prince of Persia: Sands of Time nem ér, mivel 5-10 évvel az elöd után jelentek meg, így nem is nevezhetők igazi folytatásnak). Tehát eredetiség nélkül nincsen forradalom, forradalom nélkül nincs kiugró siker – viszont cserébe nincsen kockázat sem! Kockáztatni csak az mer, akit egy esetleges bukás nem visz azonnal a csődbe, ilyenből pedig egyre kevesebb van, és azok is inkább biztonságra utaznak. Ördögi kör...

A játékipar annyira fél az eredeti játékoktól, hogy még azokhoz a termékekhez is folytatást készítenek, amik egyáltalán nem voltak sikeresek! Tegyünk egymás mellé egy mozis és egy játéksikerlistát: a filmek között (bár ott is javában dúl a folytatás-mánia) legalább kétszer annyi eredeti cím lesz a top 10-ben, mint a játékoknál. Hollywood tehát tudja, hogy igazán nagyot dobni csak eredetiséggel lehet – mindannyiunk közös érdeke, hogy a játékkiadók is minél előbb rájöjjenek erre...

SIKEREK UTÁN: HOMEWORLD 2

A tavalyi év egyik legjobb stratégiája volt, az eladási eredmények mégsem alakultak úgy, ahogyan a játék megérdemelte volna. A játék tanulságairól, és a Relic további terveiről Geoff Thomasszal, a kanadai csapat producerével beszélgettünk.

PC Guru: Visszatekintve a Homeworld 2-re, mivel vagytok leginkább elégedettek, és mi az, amit másként csinálnátok, ha újrakezdhetnétek?
Geoff: Nehéz kérdés... Azt hiszem, a játékmenettel vagyok a leginkább elégedett, ami nagyon egységes, kiforrott és élvezetes. A játékot nézni is majdnem annyira szórakoztató, mint játszani vele! Ha valamit megváltoztathatnék, az a multiplayer mód lenne, amibe nem ártott volna még néhány játékmód... Igaz, a rajongóink ezt a hibát szépen kiköszörülték, a támogatásunkkal nagyon lelkes mod-készítő közösség jött létre a Homeworld 2 körül, minden elismerésem az övék!

> Geoff Thomas

PC Guru: Mi volt a fejlesztés legnagyobb tanulsága?
Geoff: Az, hogy egy folytatás készítésekor az elődre kell építkezni, nem pedig megpróbálni újra szétfeszíteni a műfaj kereteit, mint anno a Homeworld első részével. A Homeworld 2 fejlesztésének korai fázisában forradalmian új megoldásokat, játékelemeket terveztünk, aztán rá kellett jönnünk, hogy egy sikeres folytatásnak nem erről, hanem az előd finomításáról, továbbfejlesztéséről kell szólnia. Úgy érzem, végül sikerült ezen az úton haladva ott fejlesztenünk a játékon, ahol az rászorult, emellett szórakoztató új játékelemeket és nagyszerű sztorit alkotni.

PC Guru: Következő játékotok a Warhammer 40000: Dawn of War lesz. Hogyan halad a munka, és mik a várakozásaitok?
Geoff: A játékmenet most áll össze – nagyon izgatottak vagyunk, hogy vajon milyen lesz a gyakorlatban az, ami elméletben nagyon jónak tűnt... Azon vagyunk, hogy a játék a legintenzívebb harctéri élményt nyújtsa, amit RTS játékban valaha láttatok, és a Warhammer 40000 világa ideális hátteret biztosít ehhez. Nagyon izgalmas dolog, az eredeti Warhammer univerzum kitalálóival, a Games Workshoppal együtt dolgozni a játékon, ami remélhetőleg egy új, nagy sikerű sorozat első tagja lesz.

Zoo Tycoon 2

Kiadó: Microsoft
Fejlesztő: Blue Fang Games
Honlap: www.zootycoon.com
Megjelenés: 2004. szeptember

> **A látogatók leginkább a büfénél csoportosulnak**

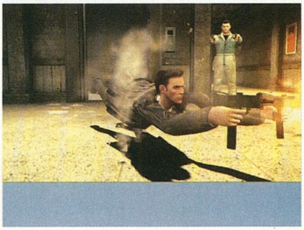
Sikert sikerre halmozott a Blue Fang Games állatkert-menedzselő játéka (még ma is ott van az amerikai eladási lista élvonalában!), nem meglepő hát, hogy rohamtempóban készül a következő rész, a Zoo Tycoon 2. Első ránézésre csupán a 3D-s játéktér az, amit a folytatásokhoz illő, hatalmas újításoknak tudhatunk be, de számos tartalmi fejlesztést is véghezvittek az alkotók. Ilyen például az elődből erősen hiányolt Zoo Guest mód (egy vendég bőrébe bújva tölthetünk el egy teljes napot állatkertünkben), a Zoo Keeper mód (ezzel még közvetlenebb módon gondoskodhatunk kedvenceinkről), a Photo mód (képeket készíthetünk állatainkról, vendégeinkről, hogy aztán azt Sims-szerűen felrakva az internetre, megoszthassuk másokkal) és a Zoopedia, amely dicséretes ötletként egy beépített élővilág-lexikont takar.

> **Fehér Agyar szomorú - lógatja az orrát**

TOPLISTÁK

FRANCIAORSZÁG

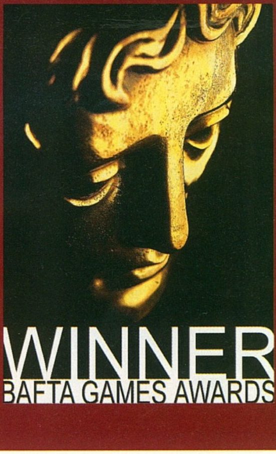
1. Call of Duty ↕
2. The Sims Deluxe ↕
3. Age of Mythology ↕
4. Warcraft 3 ↑
6. The Sims Makin' Magic ↑
7. Need for Speed Underground ↑
8. Battlefield 1942 Deluxe új
9. Sim City 4 Deluxe ↺
10. Max Payne 2 ↓



BAFTA

Oscar-díj ide vagy oda, a Brit Filmművészeti Akadémia díjaira, a BAFTA-ra figyel jobban a játékos közönség, lévén itt az interaktív szórakoztatás kategóriájában is megválasztják a legjobbakat évről évre. Az idei gálán, nem túl nagy meglepetésre, a kiváló Grand Theft Auto: Vice City tarolt, szám szerint hat díjjal. Ám bármennyire is nagy volt a mezőnyfölénye, mégsem lett az év játéka, az Activision Call of Dutyja ugyanis ügyes testcsellel elhalászta előle ezt a címet. Íme, a díjazottak teljes listája:

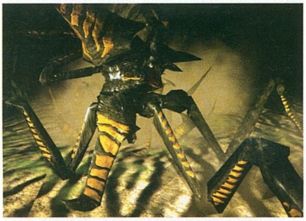
Legjobb stratégia: Advance Wars 2: Black Hole Rising, Game Boy Advance (Nintendo, Intelligent Systems)
Legjobb versenyjáték: Project Gotham Racing 2, Xbox (Microsoft Games Studios, Bizarre Creations)
Legjobb kaland: The Legend of Zelda: The Wind Waker, Gamecube (Nintendo)
Legjobb akció: Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games, Rockstar North)
Legjobb sport: FIFA 2004 (Electronic Arts, EA Sports)
Legjobb gyerekjáték: Eyetoy Play, PS2 (Sony Computer Entertainment Europe, London Studio)
Legjobb multiplayer: Battlefield 1942 (Electronic Arts, EA Games, DICE)
Legjobb hanghatás: Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games, Rockstar North)
Legjobb zene: Harry Potter and The Chamber of Secrets (Electronic Arts, EA Games)
Legjobb animáció: Soul Calibur II, PS2, Gamecube, Xbox (Namco, Electronic Arts, Namco)
Legjobb design: Grand Theft Auto: Vice City City (Rockstar Games, Rockstar North)
Legjobb PC-s játék: Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games, Rockstar North)
Technikai vívmány: Eyetoy: Play, PS2 (Sony Computer Entertainment Europe, London Studio)
Sunday Times olvasói díj: Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games, Rockstar North)
Az év játéka: Call of Duty (Activision, Infinity Ward)



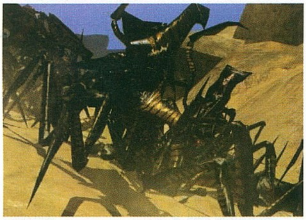
Starship Troopers

Kiadó: Empire Interactive
Fejlesztő: Strangelite Studios
Honlap: www.strangelite.com
Megjelenés: 2005. eleje

Már hét éve, hogy a Starship Troopers (magyar nevén Csillagközi invázió) című, több síkon értelmezhető történettel megáldott (1: hű, de bugyuta... 2: milyen jó kis paródia!), de roppant látványos mozifilm sikert sikerre halmozott a mozikban. Azóta már történt egy színvonalas játékadaptációra törekvő próbálkozás valósidejű stratégia képében, de az igazi virtuális diadal még várat magára. Egészen mostanáig, a Strangelite ugyanis fantáziát lát a történetben (mármint az eredeti Starship Troopers regényben), és first person shooter formájában monitorjainkra is álmodja azt. Teszi mindezt három kampány segítségével, de hogy tartalmilag milyen cselekményszálakat is takarnak ezek, arról sajnos semmi érdemlegeset nem lehet tudni. Annyi biztos, hogy a helyszínek, a bogarak és a fegyverek lehetőség szerint mind a filmben látottaknak, mind a könyvben leírtaknak meg fognak felelni, szóval lesz bányászkolónia sivataggal, katonai bázissal és hatalmasra nőtt sáskahaddal, no meg az összes fellelhető túlméretezett rovarral.



Ennek tigris is lehetett az ősei között



Vigyázz már, ráléptél a csáprágómra

A filmben itt már nem sok esélyünk volt

APRÓ

Az extravagáns játékdesigner American McGee átigazolt a Capitalismról és Restaurant Empire-ről ismert Trevor Chan cégéhez, az Enlight Software-hez. Hogy a szürreális akciójátékokban utazó American, és a kereskedelmi stratégiák mestereként ismert Trevor mit hoz össze együtt, az E3-on derül majd ki (McGee emellett folytatja a munkát az Ozon, sőt említést tett a szintén fejlesztés alatt álló Grimm című, mese-horror játékról is).

Az Eidos gyenge 43,5 millió euróért szőröstül-bőröstül felvásárolta a dán IO Interactive-ot, akiket elsősorban a hármilliós eladású Hitman-sorozatról ismerünk, de az ő művük volt a Freedom Fighters is (mellékesen pedig legalább másfél tucat honfitársunk dolgozik náluk!).

Az Electronic Arts nagy stúdióösszevonási hadművelete elérte a Maxist is. A Sim City és a Sims készítői a cég Los Angeles-i főhadiszállására költöznek, kihízott Walnut Creek-i otthonukból.

Az Electronic Arts bejegyeztette Need for Speed: Most Wanted domain nevet, valószínűsíthető tehát, hogy a népszerű autóverseny következő epizódja ilyen címen fog megjelenni.

A múlt hónapban gratuláltunk a Battlefield 1942 fejlesztőinek a kétmilliomodik eladott játékukhoz, nemrég azonban közölték, hogy a legújabb adatok tanúsága szerint már 2,8 milliónál jár a BF1942!

A Microsoft szabadon terjeszthetővé tette a 2000-ben megjelent remek (és alig 30000 példányával méltánytalanul nagyot bukott) űrszimulátora, az Allegiance forráskódját. Érdeklődő amatőr játékprogramozók a research. microsoft .com címről tölthetik le.

A Ritual fejlesztői a Sin 2 demójával (amit saját állításuk szerint mindössze egy hónap leforgása alatt dobtak össze) házalnak különféle kiadóknál – egyelőre semmi eredménnyel, ugyanis ragaszkodnak ahhoz, hogy a név jogai náluk maradjanak, ebbe pedig eddig egy cég sem ment bele...

A JÓ...

Egyre újabb és újabb forrásokból érkezik a hír, miszerint a LucasArts berkeiben készül a Monkey Island sorozat ötödik része! Ezúttal a nem éppen pletykalapnak minősülő angol PC Gamer magazin kürtölte világgá, belső forrásokra hivatkozva a játék létezését. Bár a LucasArts természetesen azonnal cáfolta a hírt, ettől nem kell különösebben megijedni: annak idején ugyanígy letagadták a Monkey Island 4-et, a Sam & Max 2-t, és a Full Throttle 2-t is. A jólértesültek szerint a májusi E3-on várható, hogy lerántják a leplet a játékról.

...A ROSSZ...

A hónap rossz híre szintén a LucasArts háza tájáról érkezett, és némileg árnyékot vet az előző jó hírre is: a bizonytalan piaci helyzetre hivatkozva leállították a Sam & Max Freelance Police fejlesztését. A 2004-es év legnagyobb kalandjáték-reménysége tűnt el ezzel a süllyesztőben, hiába a rajongók netes tüntetése és az online petíció (amit már a bejelentés napján több ezren írtak alá), a LucasArts illetékese bejelentette: a jövőben nem is kívánnak foglalkozni a rendőrkutya és a szadista nyúl párosának mókás kalandjaival.

...ÉS A CSÚF

14 hónapos nyomozás és tárgyalássorozat után négy éves börtönbüntetéssel, és közel 700,000 dolláros (145 millió forint) pénzbírsággal sújtotta a bíróság Michael Breent, a Razor1911 néven elhíresült skandináv gyökerű crackercsapat amerikai vezetőjét. A 38 éves szoftverkalóz játékok és felhasználói programok kiadóinak okozott kárt programjaik feltörésével és terjesztésével, valamint hardvergyártó cégektől csalt ki (újságírónak kiadva magát) különféle számítástechnikai eszközöket „tesztelésre". Breen negyven kalóz-társával együtt az FBI tavalyelőtti Operation Buccaneer fedőnevű akciója során bukott le, ám a Razor csapata azóta is igen aktívan működik...

APRÓ

Rövid Electronic Arts-hírcsokor: a karácsonyi piacon megjelent játékaik közül 11 (!) lépte túl az egymilliós eladott példányszámot, a cég másfél milliárd dolláros forgalom mellett közel 400 millió bevételt produkált – a várva várt Sims 2 és Pacific Assault megjelenését viszont márciusról júniusra halasztották.

Az Eidos bemutatta a Championship Manager-sorozat folytatójának kinevezett fejlesztőcsapatot, a londoni székhelyű Beautiful Game Studiost. A harminc főt foglalkoztató cég tagjai mögött összesen hatvan fociját áll – reménykedjünk, hogy a hatvanegyedik, a Championship Manager 5 lesz a legjobb!

Az ATI büszkén jelentette be, hogy az nVidia-uralom hosszú évei után átvette a vezető pozíciót a videokártyák piacán. A kanadaiak csupán két tized százaléknyi piaci részesedéssel előzik meg legfőbb konkurensüket, de mivel az Xbox2, illetve a következő Nintendo-konzol grafikus processzorait is ők fogják gyártani, pozíciójuk erősödni látszik.

Az Arx Fatalisszal (teljesjáték-mellékletünk volt két hónapja!) híressé vált francia Arkane Studios a második játékfejlesztő, aki hivatalosan is bejelentette, hogy következő játékához megvette a Half-Life 2 grafikus motorját, a Source-t.

Ha már a Half-Life-nál tartunk, Gabe Newell bejelentette, hogy a várva várt második rész idén nyárra készül el, ez pedig magával vonja a szintén Source engine-es Vampire Bloodlines csúszását is (előreláthatólag 2004 végéig).

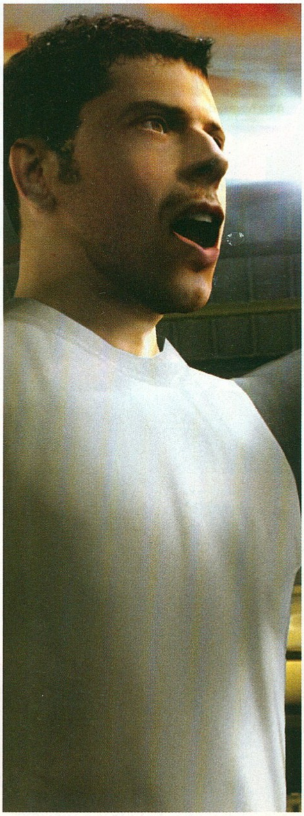
Annyi gagyi játékátirat-film után végre egy igazán filmvászonra kívánkozó játéktörténetre csapott le Hollywood: a Deus Exre! A filmben a játék mindkét részének sztorielemei felbukkannak majd, de a hangulat még sötétebb, még cinikusabb lesz – legalábbis ezt ígéri a Paramount stábja, akikből egyelőre Greg Pruss forgatókönyvíró (Alien 3) és Laura Ziskin producer (Pókember, Lesz ez még így se, Pretty Woman) neve vált ismertté.

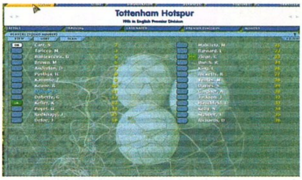
Perzsia hercege az első hetek gyenge eladási eredményei után valósággal megtáltosodott! A Ubi Soft friss pénzügyi jelentésében kétmilliós példányszámot említett, valamint megszellőztette, hogy ennek örömére elkezdődött a folytatás fejlesztése.

Championship Manager 5

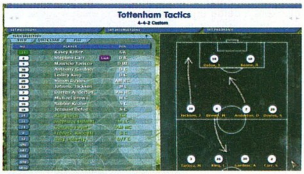
Kiadó: Eidos
Fejlesztő: Beautiful Game Studios
Honlap: www.championshipmanager.co.uk
Megjelenés: Még nincs

Kirúgás, Eidos indít, Sports Interactive leveszi mellel, egy szöktetéssel máris helyzetbe kerül, biciklicsellel megeteti a konkurenciát, és bevarrja a jobb fölső sarokba – körülbelül így nézett ki eddig az évenkénti rohamos focimanager-támadás. Egyedül az Electronic Arts féle Total Club Manager 2004 volt képes saját térfelére szorítani a bajnokot, minek eredményeképpen máris következik az újabb válogatott a Championship Manager 5 képében. De még mennyire, hogy új! A sorozatot készítők ugyanis öszszekülönböztek a kiadó és a licencet birtokló Eidosszal, minek eredményeképpen a Sports Interactive helyett a bájos nevű Beautiful Game Studios folytatja a patinás szériát. A dolog szépséghibája, hogy a SI magával vitte a sorozat lelkét jelentő adatbázist, így az új gárda többek közt egy több ligában (Premiership, Seria A, La Liga stb.) is érdekelt futballügynökség és néhány tapasztalt menedzser ismereteire kénytelen hagyatkozni – állításuk szerint ez az eddigieknél ezerszer profibb megvalósítást tesz majd lehetővé.





A grafika újfent remekel...



...ehhez kétség sem férhet.

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS...

A Ubisoft csaknem fél éve vásárolta meg a Heroes of Might and Magic név jogait a csődbe ment 3DO-tól. A napokban röppent fel a hír, hogy a franciák is túladnak a Heroes-licencen, és az orosz Nival Interactive-val (Etherlords, Silent Storm) tárgyalnak az üzletről.

30%

A régóta hallgatásba burkolózó Bullfrog Peter Molyneux klasszikus cyberpunk stratégia-akciójátékának, a Syndicate-nek felújításán dolgozik. A játékot állítólag az idei E3-on fogják bemutatni, és 2005 tavaszán jelenik meg.

50%

Szinte havonta kelnek szárnyra új híresztelések a Final Fantasy sorozat legnépszerűbb, hetedik epizódjának folytatásával, újrafeldolgozásával kapcsolatban. A legújabb szerint a játék főszereplője, Cloud tér vissza valamikor 2005-ben egy külső nézetes lövöldözős-kardozós akciójátékban.

50%

A legnagyobb, és legmegbízhatóbbnak tartott online játékmagazin, a GameSpot adott hírt a Doom 3 megjelenési időpontjáról. A premiert április 15-re előrejelző közlemény egy óráig sem volt kinn a lapon, az Activision ugyanis kíméletlenül leszedette, és hivatalos közleményben cáfolta az időpontot. Gyanús...

75%

Az Official Xbox Magazine hasábjairól indult útjára a pletyka, miszerint az idén nyáron esedékes új Tomb Raider epizódot az ION Storm csapata készíti. Megkérdeztük Harvey Smith-t, mit szól a hírhez, és a következőt nyilatkozatot kaptuk (annyira exkluzív, hogy le sem fordítjuk): „ha-ha-ha".

10%

Mashed

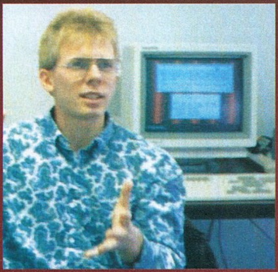
Kiadó: Empire Interactive
Fejlesztő: Supersonic Studio
Honlap: Még nincs
Megjelenés: 2004. június

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy Micro Machines, amelyben miniatűr játékautókkal kellett felülnézetből a ház legkülönbözőbb pontjain (konyha, íróasztal stb.) végigszáguldani. Most a Supersonic Studio készül valami hasonlóra, a Mashedben szintén négy kocsi áll a rajthoz, hogy mindent eszközt bevetve elsőként a célba érjen. Ehhez felszerelések egész tárháza áll majd rendelkezésünkre, a futamok közt gépágyúval, rakétavetővel, szögdobálóval vagy olajfoltkreáló gépezettel is megdobhatjuk járgányunkat, csak birjuk kellő pénzzel – ezt az első helyezésekért, illetve az ellenfelek amortizálásáért cserébe kaphatunk.

Itt a fekvő rendőrnél komolyabb eszköz durrant

KöVESD A FEHÉR NYULAT!

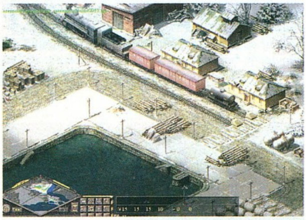
Régen foglalkoztuk már bulvárrovatunk örök kedvencével, a programozó zseni John Carmackkal, és viselt dolgaival. Ezúttal hősünk ifjúkora kerül terítékre: tudtátok, hogy Carmackot tizenéves korában javító-nevelő intézetbe küldték? Az ok: betört egy számítástechnikai boltba, hogy egy Apple II gépet szerezzen magának. JC eléggé elanyátlanodhatott a javítóintézetben, ahol rajta kívül mindenkit (!) drogügyek vagy kirívó erőszakosság miatt utaltak be. Az intézet pszichológusa „kiemelkedően intelligens, de érzelmeket már-már ijesztő mértékben nem mutató" srácként írta le Johnt. Jellemző Carmack akkori gondolkodásmódjára, és kérlelhetetlen logikájára, hogy amikor megkérdezték tőle, ha nem kapták volna el, újra elkövetné-e a betörést, habozás nélkül igennel válaszolt. Az értetlen pszichológusnak csak ennyit mondott magyarázatul: „a feltétel az volt: ha nem kaptak volna el...".



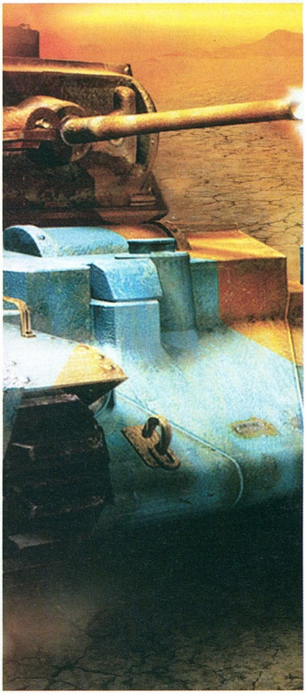
Blitzkrieg: BURNING HORIZON

Kiadó: CDV
Fejlesztő: Nival Interactive
Honlap: www.cdv-blitzkrieg.de/english/burninghorizon
Megjelenés: 2004. nyár

Ha stratégia, ráadásul olyan nagy sikerű, mint a Blitzkrieg, nem maradhat el a kiegészítő lemez. A korongon szerencsére nem csak 18 Rommel-küldetés kap majd helyet egy precízen megkomponált kampányfolyamba illesztve, hanem további 8 japán misszió, illetve 50 egység (Zero vadászgép, Bleinheim bombázó, M5 Stuart stb.) fogja klikkelgetésre csábítani a nagyérdeműt. Természetesen az alkotók a mesterséges intelligenciát is tovább csiszolják, az AI most már többek közt képes aknamezőket semlegesíteni, illetve a légierejét tapasztalt stratégához méltó módon bevetni.



A táj havas, de a vonat eddig garázsban állhatott



APRÓ

A Black & White 2 fejlesztőcsapata rekordméretű rajongói chatet tartott: Peter Molyneux és Jonty Barnes 4500 játékossal beszélgetett a játékról egy online csevegővonalon. Az eddigi rekordot egy 3000 fős Call of Duty chat tartotta.

Szokásos játék-mozi híreink következnek: film lesz a Thiefből (a főszerepben Tobey McGuire alias Pókember, producer Mark Gordon, aki a Ryan közlegény megmentésében látott el hasonló feladatokat), a Far Cryból (sajnos a középszerű Uwe Boll rendezésében), és a Prince of Persiából (Hollywood egyik csúcsproducere Jerry Bruckheimer, és a Nagy hal forgatókönyvírója, John August közreműködésével).

Úgy hírlik, a Tony Hawk-szériáról elhíresült Neversoft PC-s vizekre evez, és egy extrémsportokat a központba állító online játék fejlesztésébe vág bele, ami a Tony Hawk Underground engine-jét használja.

Úgy néz ki, vége az Xbox-exkluzivitásnak, már ami a BioWare legújabb szerepjátékát, az ősi kínai mitológiát némi nyugati fantasyvel keverő Jade Empire-t illeti. A cég vezetői előrehaladott tárgyalásokat folytatnak a PC-s portolás lehetőségéről. Jól értesültek szerint a Gates-birodalom a legutóbbi időkig mereven elzárkózott ettől, de a PC-s Knights of the Old Republic sikere nyomán most már a redmondi fejeseknek is egyre jobban tetszik a PC-s verzió ötlete.
A Jade Empire KOTOR-hoz hasonló szerepjáték (tehát a jó és a gonosz útját egyaránt választhatjuk), csak éppen itt a történet folyamán nem tapasztalt jedivé, hanem legendás harcművészmesterré kell válni. Nem véletlen a „legendás" szó, hiszen egy igazán jó mester előbb-utóbb követőkkel körülvéve találja magát, akik mindent megtesznek, hogy jó tanítványként tekinthessenek rájuk. Ezzel azonmód megtriplázódnak lehetőségeink, küldetéseket nyerhetünk általuk, kiküldhetjük őket feladatok elvégzésére vagy akár további „hittérítésre". A legérdekesebb a harc megvalósítása, ami a stílustól merőben szokatlan módon, valós időben zajlik, kis mortal kombatos ízt kölcsönözve a műnek. Jól hangzik, remélhetőleg nemsokára lesz hivatalos bejelentés is!

CD GALAXIS

PC / PS 2 / PS ONE / X-BOX / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA – SIKERKÖNYVEK

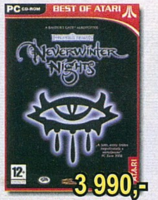
Acélszív 4 990
Afrika Korps vs D Rats....6 990
Age of Empires Gold 2 490
Age of Wonders Sh. M.....9 990
Aliens vs Predator Gold..1 990
Aliens vs Predator 2 ....2 990
Aliens vs P2 Primal Hunt 2 990
Alone In The Dark 4 ....2 990
American Conquest....4 990
Antant 9 990
Arcanum 1 990
Armed & Dangerous 12 990
Atlantisz 2....1 990
Baldur's Gate Gold 3 990
Bandits....2 990
Battlefield 1942 ....3 990
Battlefield Vietnam* 11 990
BF1942 Secret Weapons .7 490
Beyond Good & Evil 9 990
Broken Sword 3 ....9 990
C&C Generals Deluxe....11 990
C&C Generals Zero Hour 7 490
C&C Renegade....3 990
Call of Duty....10 990
Capitalism 2 +minitársas.2 990
Champ Manager 3....1 990
Champ Manager 03/04.....9 990
Chessmaster 6000 ....2 490
Chrome 9 990
Civilization 3....3 990
Civilization 3 Conquests .6 990
Claw 1 990
Colin McRae Rally 2....2 490
Colin McRae Rally 3....7 990
Commandos 1 990
Commandos Call of Duty 1 990
Commandos 2*....1 990
Commandos 3 ....6 990
Cossacks 4 990
Cossacks Back To War ...2 990
Cossacks Anthology 9 990
Croc....3 990
DF Black Hawk Down 6 990
DF BHD Team Sabre....6 990
Desperados 2 990
Deus Ex....1 990
Devastation 2 990
Diablo....1 990
Diablo 2 +Lord of Destr ...2 990
Dicsőség szárnyain 3 990
Die Hard Nakatomi Plaza.2 990
Disney játékok ....Hívj
Dragon's Lair 3D 2 990
Drakula....1 490
Drakula 2 ....1 490
Driver 2 990
Duke Nukem Manhatt P...2 990
Dungeon Siege Gold 9 990
Empire Earth 3 490
Empire Earth Mission....3 490
Empires....9 990
Enter The Matrix....9 990
Etherlords....3 990
Europa Universalis 1 490
Europa 1400 The Guild....3 990
Europa 1400 Mission 3 990
F1 Challenge '99-02 ....3 990
FIFA 2004....11 990
FIFA 2004+Total ClubM .14 990
Fire Chief 6 990
Flight Simulator 98 ....2 490
Ford Racing 2....9 990
Freedom Fighters 11 990
Fritz 7 Sakk....6 990
Gangsters 2....1 990
Gothic 2 ....7 990
Grand Theft Auto 3 ....6 990
GTA 3+Mafia....9 990
GTA Vice City 10 990
Great Escape....4 990
Gyűrűk Ura: Király vtér .12 990
Haegemonia 3 990
Haegemonia Solon Hagy.3 990
Haegemona+Solon 6 990
Halálos Álmok....6 990
Half-Life 1 990
Half-Life Generations 3 ...4 990
Hard Truck....2 990
Harry Potter Kviddics 11 990
Heroes of M & M 3....1 990
Heroes of M & M 4....5 990

A LEGJOBB JÁTÉKOK, ÓRIÁSI VÁLASZTÉKBAN!

3 990,-
Unreal Tournament 2003

3 990,-
Medal of Honor

3 990,-
Battlefield 1942


3 990,-
Neverwinter Nights

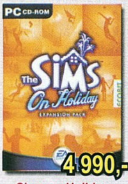
2 990,-
Sudden Strike 2

2 990,-
Cossacks Back to War

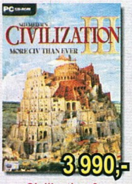
3 990,-
James Bond Nightfire

3 990,-
C&C Renegade

3 990,-
SW Jedi Knight 2


4 990,-
Sims on Holiday

3 990,-
Rollercoaster Tycoon 2


3 990,-
Civilization 3

3 990,-
NBA 2003

3 990,-
Total Club Manager 2003

9 990,-
Railroad Tycoon 3

6 990,-
Fritz 7

6 990,-
Afrika K. vs Desert R.

3 490,-
Empire Earth

990,-
Imperium Galactica 2

990,-
Tropico

990,-
Schizm

Heroes 4 + a 2 küldetés...9 990
Hexen 2+Mission+Editor .1 990
Hidden & Dangerous 2 ..10 990
Hitman....1 990
Hold hadművelet 1 490
Homeworld 2 ....9 990
Horizons 7 990
Hotel Giant....3 990
House of the Dead 2 ....1 990
Hulk....3 990
Icewind Dale 2 ....5 990
Imperialism 2....2 490
Imperium Galactica 2....990
Industry Giant 2 ....3 990
Industry Giant 2 Mission .3 990
Indycar Series 3 990
Inkvizíció....3 990
Insane 2 490
Italian Job 3 990
James Bond: Nightfire 3 990

Kelták királya....2 990
King of the Road 3 990
Knight Rider 2 990
Korea: Forgotten Confl ...6 990
Law and Order....1 990
Legacy of Kain:Defiance .9 990
Légió 2 990
Lionheart 5 990
Lock On 9 990
Lord of the Rings (Viv.) ...3 490
Mafia....6 990
Master of Orion 3 ....2 990
Max Payne 2 ....10 990
Medal of Honor....3 990
Medal of Honor Breakthr. 7 490
Medieval + Viking Inv.....8 990
Metal Gear Solid 2 Sub..11 990
Midnight Club 2....10 990
Midtown Madness....2 490
Might and Magic 7....1 990

Monopoly Tycoon 3 990
Morrowind csomag....7 990
Mortal Kombat 4....1 990
Moto Racer 3 ....2 990
Motocross Madness 2 ....2 490
Myst Uru: Ages Beyond ..8 990
Nagy Balhé 1 990
Nagymester 2 990
Napóleon 3 990
NBA 2003 ....3 990
NBA 2004 ....11 990
Need for Speed Porsche .3 990
Need for S Undergr'nd...11 990
Neverwinter Nights 3 990
Nw N S. of Undrentide 7 990
Nw N H. of Underdark....7 990
NHL 2004 ....11 990
No Man's Land 6 990
No One Lives Forever....1 990
No One Lives Forever 2...3 490

Oil Tycoon 990
Op Flashpoint csomag 5 990
Pandora's Box....2 490
Panzer General 3D Sc.E ..2 490
Patrician 3....9 990
Pharaoh + Cleopatra....2 390
Platoon....2 990
Pokoli Szomszédok 7 990
Port Royale....2 990
Prince of Persia Sands....9 990
Pro Evolution Soccer 3 .11 990
Project IGI....1 990
Project Nomads 1 990
Quake 2....1 990
Racing Simulation 2 ....1 490
Railroad Pioneer 7 990
Railroad Tycoon 3....9 990
Rallisport Challenge 4 990
Rally Trophy 3 990
Rayman 3 Collector's 4 490

RC Cars....4 990
Red Alert 2: Yuri's Rev 2 990
Republic....6 990
Rollercoaster Tycoon 2...3 990
Roncsderby 2 990
Saga 1 990
Sárkány Trónja....6 990
Schizm 990
Screamer 4x4 990
Sega GT 1 990
Settlers 3 Gold 2 490
Settlers 4....2 990
Settlers 4 Mission 2 990
Settlers 4 Trójai küldetés 3 990
Severance: Blade of D.....2 490
Shanghai 2nd Dynasty 1 990
Sheep....1 990
Silent Hill 2 ....9 990
Silent Hill 3 ....11 990
Silent Hunter 2 ....2 490
Silent Storm....9 990
Simpsons Hit & Run 9 990
Sim City 3000 ....3 990
Sim City 4 Deluxe....11 990
Sim City 4 Rush Hour 7 490
Sims Deluxe 7 490
Sims Double Deluxe 11 990
Sims House Party 4 990
Sims Hot Date 4 990
Sims On Holiday 4 990
Sims Unleashed 7 490
Sims Superstar 7 490
Sims Abrakadabra 7 490
Soldier of Fortune SE 1 990
Sonic Adventure DX 9 990
Soul Reaver 2....1 990
Spellforce 9 990
Splinter Cell Collectors ...7 990
Star Trek Armada....1 990
Star Trek Elite Force....1 990
Star Wars Racer 3 990
SW: Force Commander .3 990
SW: Jedi Knight Gold 3 990
SW: Jedi Knight 2 ....3 990
SW: JK Jedi Academy .10 990
SW: Knights Old Rep...10 990
SW: Phantom Menace ...3 990
SW: Rogue Squadron....3 990
SW: Starfighter....3 990
SW: X-Wing Alliance....3 990
SW: X-Wing Collector....3 990
Starcraft és Brood War....1 990
Steamland....4 990
Stronghold Crusader....9 990
Sudden Strike 2....2 990
Sudden Strike 2 Gold 3 990
SWAT 3 Elite Edition 1 990
SWAT 1+2+3 csomag 3 490
S.W.I.N.E. 2 990
Syberia....2 990
Theme Park, Inc. 3 990
Thing 2 990
Throne of Darkness 1 990
Tiberian Sun 3 990
TOCA Touring Cars 2 ....2 490
Tomb Raider 4....1 990
Tomb R. Angel of D 7 990
Tony Hawk's Pro Skat 3 .1 990
Tortuga 6 990
Total Club Man 2003 ....3 990
Total Club Man 2004 ....10 990
Traffic Giant Gold 1 990
Train Simulator 6 990
Tron 2.0....6 990
Tropico....990
Tropico 2 - A kalóz öböl ..9 990
UFO Aftermath 9 990
Unreal 2* 3 990
Unreal Tournament 2003.3 990
Vészhelyzet 2 ....2 990
Vietcong....10 990
V-Rally 3....6 990
War and Peace 2 990
Warcraft 3 ....4 990
Warcraft 3 Frozn Throne .4 990
Warhammer 40K: Fire W. 5 990
Wizardry 8* 2 990
World War III....1 990
Worms 2....1 990
Worms 3D 11 990
Zeus+Poseidon 2 390

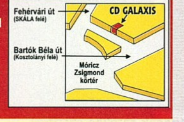
Szaküzlet

a Móricz Zsigmond körtérnél

1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.

Telefon: 209-3606, 361-4061

Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18h



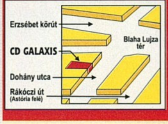
CSOMAGKÜLDÉS!

479-0933

Budapestre és vidékre is!

MÁR MÁSNAPRA!

Díja: 990 Ft / csomag



Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térnél

1074, Budapest, VII. kerület
Dohány utca 64.

Telefon:
479-0933, 352-1250, 352-1253

Nyitva:
H-P 10-18h, Szo. 10-13h

Előrendelési akciók!

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

www.galaxisnet.hu

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * – Hamarosan megérkezik – PIROS: Újdonságok / top akciók – ZÖLD: magyar nyelvű játékok.

A csillagok háborúja folytatódik...

Star Wars: Republic Commando

:: fejlesztő lucasarts :: kiadó activision :: web www.lucasarts.com :: megjelenés 2004 ősz

i A kaliforniai központú LucasArts 22 éve fényezi a Star Wars univerzumot - emellett persze olyan legendás címek köszönhetők a neves csapatnak, mint a Monkey Island, a Sam & Max, vagy a Grim Fandango. Csak a stratégia műfaját (Force Commander, Rebellion, Galactic Battlegrounds stb.) hanyagolhatnák már...

George Lucas gigászi birodalmának játékgyártó részlege mostanában kezdi visszanyerni egykori fényét. A LucasArts két aktuális üstököse jelenleg a Knights of the Old Republic és a Star Wars Galaxies, ám az élet (értsd pénzgyártás) itt nem áll meg. Már a tavalyi E3-on felröppent néhány ígéretes kijelentés – még ha nem is annyira drámaiak, mint amikor Vader maszkjából előtörtek az „én vagyok az apád" szavak –, miszerint a klónsereg újra támad: csapatban és first person perspektívából érkeznek a Republic Commando speciális katonái...

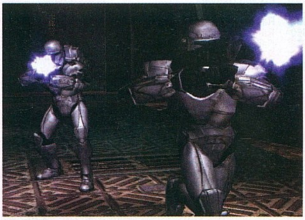
A kaminóiak leklónozták, Jango Fett kiképezte őket, te pedig irányíthatod

Ma még távoli ugyan, de megállíthatatlanul közeleg az utolsó Csillagok háborúja film, a harmadik rész bemutatásának időpontja, így nem meglepő, hogy beindult a hatalmas Lucas-birodalom olajozott gépezete. A felvezető kampány részeként jelenik meg 2004 őszén az első LucasArts-féle csapatalapú first person shooter, a Republic Commando. De mi a helyzet a Battlefronttal, kérdezhetnénk jogosan – nos, az köszöni szépen, jól van, s mint a közelmúltban előzetesünk felvázolta, multiplayer mezsgyén igyekszik összegabalyítani a lézernyalábokat. A Republic Commando ezzel szemben, mint holmi klónkatonákra hangolt Rainbow Six bukkant fel, amelyben lesz ugyan többjátékos mód, ám lényege a történetmesélés és a lézerfegyverpárbajok kereszteződésében rejtőzik. Továbbá, mint speciálisan kiképzett szövetségi Jango-klón, te hangolhatod majd össze három űr-tengerészgyalogos társad harctéri tevékenységét. A színpadképet alakító cselekmények túszmentő és információszerző bevetések formájában realizálódnak, amelyek mellett célszemélyek likvidálása, szabotázsakciók és felderítő küldetések várnak különleges egységeinkre.

Az Erő ezúttal nincs veled

A történet fonalát röviddel a Klónok támadása után ragadja magához a játék, és afféle hídként szolgál majd a második rész és a harmadik epizód cselekménye között. Grievous tábornok személyében képviselteti magát a gonosz, de a harctéren csellengő karakterek között még számos, a mozivászonról majdan visszaköszönő szereplőt rejtettek el régi ismerőseink gyűrűjében. A Dooku gróf szeparatistáit támadó klónseregnek csupán egyetlen kis szeletét birtokoljuk, sokadrangú mellékzöngéjeként a Klónháború forgatagának, és először a Dark Forces óta, fénykard nélkül, mindössze az elit köztársasági kommandó lőfegyvereit birtokolva vethetjük magunkat a harc sűrűjébe.

A három kampányba tömörülő, cirka 15 küldetést tartalmazó történet a geonosisi ütközettel indít – nem a jedikkel fogunk őrülten látványos felszíni csatajeleneteket átélni, inkább katakombák, barlangrendszerek mélyén végezzük el a piszkos munkát. A Geonosis lakóit a Klónok támadásának jeleneteiből ismerhetjük, és táblázhatjuk be a célpontok sorába (Anakin a robotgyártó üzemben ilyeneket szabdalt méretre, illetve az arénajelenetben, a jedik színrelépésekor láthattunk belőlük egy hadseregre valót). Ez a rovarszerű faj kedveli a sötét, nedves helyeket, harcos kasztjának felsőbbrendű, szárnyas verziói beleolvadnak a barlangok felü-



A klónok támadása

A droidekák még a klón eliteosztagokat is képesek sarokba szorítani

Rés a pajzson - sisakunk széle kitakar

letébe, és nagy tömegben esnek rá a gyanútlanul császkáló kommandósokra. A Kashyyyk, mint a készülő harmadik rész fontos helyszíne, szintén nem kerülhette el sorsát, ott is vérengzeni fogunk a Köztársaság nevében. A bolygó egyébként a vukik otthona (Peter Mayhew, az eredeti trilógia népszerű Csubakkája is kifésülte már jelmezéből az űrbolhákat), és az agresszív trandoshan faj vadászmezeje. Mindenesetre a sűrű, erdős környezet kitűnő kontrasztot ad a többi helyszínnek, mint például a gépies, fémes belső terekkel operáló lezuhant űrhajó. A leküzdésre szánt ellenfelek közt nagyszámú harci droid garantálja majd az ócskavasgyártást, sőt a szeparatisták bevetik elit droidjaikat is (nikkelezett, tömzsi változat, alkarra szerelt gyorstüzelővel), és a droidikákat, amelyekkel szemben Liam Neeson és Ewan McGregor is csak a jedi-nyúlcipőt tudta bevetni a Baljós árnyakban...

Klónok támadása

A LucasArts a csapatirányításban látja biztosítva a zöldhasúak garantált áramlását, a „smart squad" névre keresztelt rendszer ugyanis a Raven Shield és a még munkapadon fekvő Full Spectrum Warrior legjobb tulajdonságait ötvözi. 2002 nintendós sztárja, a Metroid Prime nyomán az FPS-ekben megszokott kép helyett egy új koncepció telepszik a monitorunkra azáltal, hogy a sisak egyfajta látássegítő műszerként működik (a tökfödő szegélyei egyébként meg is jelennek a látómező szélein). A holografikus kivetítésnek és más technikai nyavalyáknak köszönhetően a beosztottak pozicionálását, irányítását tarthatjuk így – szó szerint – szem előtt. A klónharcosokat szituációtól függően kínálhatjuk meg egy-egy ukázzal, zárt ajtók előtt például megjelenik a kijelzőnkön a csapat előre kivetített sziluettje, mint lehetőség a tökéletes pozíciófelvételhez. Ugyanígy más betanult harci taktikához kapcsolódó felállást is felkínál majd a játék, hogy egyetlen gombnyomásra összehangolt, komplex akciók legyenek kivitelezhetők. A bajtársiasság kölcsönös gyógyításba torkollik, az eltérő jellemvonásokkal rendelkező harcosok technikusi beállítottságú tagja feltörhet számítógép-konzolokat, másokat rámozdíthatunk a pályákon elszórt rögzített ütegekre, fedező tüzet kérve páncélozott hátsó fertályunk épségének megőrzéséhez. A hagyományos formációs, mozgási, valamint „kutass és ölj" parancsokat is kiadhatjuk társainknak, és ami a legszebb az egészben: szakaszvezetőként aktív részese leszel a cselekménynek úgy, hogy mindvégig nyomon követheted a három beosztott státuszát!

Ki lézersugarat vet, vihart arat

A kijelzők iránymutatása szerint két alaptulajdonságunk lesz, a rendszer nagyon hasonlít a Halóhoz, azaz egyrészről egészségügyi állapotunk, másfelől újratölthető pajzsunk energiaszintje jelzi aktuális kilátásainkat. A húsz darabból álló hófehér testpáncél mellett rendelkezésünkre álló fegyverzet szintén Halós rokonságot mutat, a két rendszeresített gyilkolóeszköz pisztoly – karabély felbontásban van jelen, a DC-15s blasterre, és a sorozatlövő vonulatban a DC-17m-re bízva személyi védelmünket, és a gránáthajigálást is ugyanúgy kezeli a játék, mint a jó öreg Master Chief esetében megszokhattuk. A DC-17m működése egyébként modulokkal szabályozható, távcsővel ellátva mesterlövész-fegyverként funkcionál, gránátvetővel felturbózva pedig eluralkodik rajta a páncéltörő jelleg. A fegyvereket szabadon lecserélhetjük a szitává lőtt ellenség kezéből kihulló példányokra, így a különböző létformák tizenkét darabból álló egzotikus arzenáljából kipróbálhatjuk például a geonosiaiak sugárfegyverét, a trandoshanok shotgunját, és a hődetonátorok népes családjának képviselőit is.

Unos-untalan Unreal

Az Unreal technológiát használó alkotásnál hasonló vizuális élményt ígérnek a készítők, mint mikor Yoda megérkezett a klónsereg élén Mace Windu és a jedik védelmére a Geonosisra – csak persze kicsiben. Szállítóhajók ütegei söpörnek majd végig a leszállásra kijelölt övezetben, aztán a gépies precizitással mozgó klónkommandó útjára indul – többnyire zárt terek felé. A külsőségek mindenesetre biztatóbbak, mint a Battlefront esetében, s jobb, ha szoktatjuk magunkat a sötét helyek hangulatához, mert virágos

?

Bár Lucas mester nagy konspirátor, úgy tűnik egy bejegyzett domain-név körüli kapirgálásból, hogy a harmadik rész a hangzatos Revenge of the Sith címet fogja viselni.

CLONE TROOPER

Kamino viharverte fellegváraiban Jango Fett DNS-e alapján klónozták a második filmben feltűnő hadsereget. Állítólag Sifo-Dyas jedimester rendelte meg őket a Szövetség védelmére. A klónkatonák külsőre nagyon hasonlóak a mintához (mármint a fejvadászhoz), felgyorsított növekedési ciklusuk teszi lehetővé a nagy számban történő előállítást, és erős mentális kondicionálás rögzíti a feltétlen engedelmességet. A döntési szabadság, és az intellektuális felsőbbség előnyhöz juttatja a droidokhoz képest a klónt, de a megfelelő védelemhez szükségük volt Jango mandolian páncélját másoló plastoid páncélzatukra is. A sisakon látható T-alakú bevágás a fejvadászhoz fűződő hagyomány, az unalmas fehér szín és a merevség pedig kaminoi hatás. A hierarchiát a jól látható festések (sisakon, karon, mellpáncélon) jelölik, a zöld az őrmestereket (sergeant), a kék a hadnagyokat (lieutenant), a piros a századosokat (captain), és a sárga a parancsnokokat (commander) különbözteti meg.

A hónaljlövéstől felszikrázó testpáncél

A "Kék Fény" ott volt a halálesetnél

mezőkkel nemigen találkozhatunk... Továbbá kisebb örömódát zenghetünk, hogy a csontvázat darabjaiban roncsoló sebzésrendszer érdekes színfolttal gazdagítja a hadviselést: egy kar vagy láb elvesztése esetén, ahogy a mozivásznon tapasztalhattuk, még korántsem válik harcképtelenné a makacs ellenfél.

"A Jedi kalandok után most egy hagyományosabb fps-el jelentkezik a LucasArts."

Stoormtrooper leszek, katona, vadakat terelő juhász

Messze még az idő, amikor a klónokból birodalmi rohamosztagos lesz, de addig is lássuk, hogyan telik az idő a Köztársaság szolgálatában. A fejlesztők ígérete szerint ízelítőt kapunk a harcosok hétköznapjaiból is, a Geonosis sötét katakombáiban, vagy a Kashyyyk vuki-településeken zajló csaták között mindig lesznek érdekes közjátékok. Aztán hogy a magas poligonszámú modellek ébredése, vagy a bakák vacsorája – amint több száz egyforma arc néz fel a rakott krumpli mellől – mennyire lesznek érdekesek, majd elválik.

Idén már biztosan DVD-re kerül George Lucas első játékfilmje, az orwelli hangulatú THX-1138, melyet a közönség meglehetős közönnyel fogadott anno – mára persze kihagyhatatlanná, s a Lucas legenda részévé vált.

A lézersugarak ettől még persze ugyanúgy ragyognak, sőt az eligazítások által felvázolt cselekmény dinamikája a harctéri behatások függvényében változik. Tehát ha a kijelölt támadó egységek közül valamelyiket szállítási baleset (értsd: hajóstul mindenestül atomjaira lövi az ellenség) éri, az ő munkájukat is mi vesszük át. A különböző ellenséges létformákhoz más és más taktikát kell majd alkalmazni, de nagy segítségünkre lesz ebben a helyzetérzékeny csapatirányítás: rajtaütéseket szervezhetünk, a magas helyre mesterlövész ültethető, az ajtóknál – a SWAT 3 mintájára – gránátos behatolásokra nyílik lehetőség. A közelharc ugyan a filmekben a jedi lovagok privilégiuma, de a jó katona a páncéljából előugró pengével azért kicifrázhat néhány renegát arcot. A beharangozott kőkemény AI-val egy ideje úgy vagyunk, mint az a bizonyos illatszerreklám szereplője: bizonyíték kell, nem ígéret! Ám ha valóban fedezékbe húzódó, egységként mozgó kvartettbe forr össze a négy klónharcos, én leszek az első, aki hamut szór a fejére...

A klón-erő a nyerő?

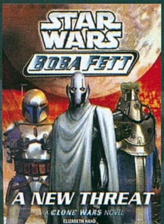
A Republic Commando az idei ősz egyik nagy durranása lehet (bár a beígért dátum tartására nem vennék mérget), és méltó előfutára a harmadik Csillagok háborúja filmnek.

A szokásos multiplayer lehetőségekkel (Deathmatch, Capture the Flag) is felvértezett alkotás, reméljük a jedi-túladagolás után hoz némi kommandós felüdülést, a fénykardpárbajok felejthetetlen hangulatát pedig pótolják majd az összehangolt taktikázást megengedő, és megkövetelő küldetések.

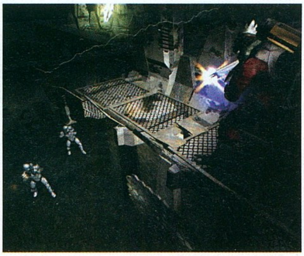
Tika

GRIEVOUS TÁBORNOK

Minden Star Wars epizódnak van egy jellegzetes, központi gonosz figurája, mint Darth Maul a Baljós árnyakban, vagy Dooku a Klónok támadásában – nos a harmadik epizódé Grievous tábornok lesz, a szeparatisták egyesített seregének parancsnoka. A félig gép, félig idegen katona nagy jedigyilkos hírében áll, a külsejét illető pletykák szerint pedig teljes egészében számítógéppel készített figuraként vonul a celluloidra. Tartakovsky március végén újrainduló animációs mini sorozatában, a StarWars: Clone Warsban (Cartoon Network) mutatkozik be először a rejtélyes tábornok, de az áprilisban kiadásra kerülő könyv, a Star Wars – Boba Fett: A New Threat borítóján is őt láthatjuk majd, Watt Timbor (Techno Unió) és kedvenc fejvadászunk, Boba Fett társaságban.



Lesz néhány igen nagyot szóló fegyver



Egy gránát most hatásosabb lenne

+ Több lesz, mint egy SW világra épülő FPS, a csapat-bázisú részben pedig sokat ígér az irányítás...

– Az Unreal engine az egekig tornászhatja a gépigényt, és a kigondolt koncepciónak Achilles-sarka lehet az AI...

Összességében: A Klón háború érdekes vargabetűvel gazdagodhat, és nem utolsósorban szpojlerkedhetünk az Ep. III megjelenése előtt...

DIGITAL
IXUS 400

4 MEGA PIXELS Ez a különlegesen sima, rozsdamentes acél digitális fényképezőgép egyesíti az egészen egyedülálló formatervezést és a csúcstechnológiát. Minden képzeletet felülmúl.

- 4 millió hasznos képpont
- 3x optikai zoom
- DIGIC processzor
- 9 pontos AiAF
- PhotoStitch panorámakép üzemmód
- Akár 3 perc hosszúságú mozgókép rögzítése hanggal
- Hangjegyzet minden képhez
- Közvetlen fotónyomtatás a Canon BJ vagy hőszublimációs nyomtatóival
- Tápellátás: hosszú élettartamú Li-ion akkumulátor

Bármit elképzelhetsz, a Canonnal **megteheted.**
www.canon.hu

DIRECT PRINT

you can
Canon

Euro 2004 PORTUGAL
HIVATALOS PARTNER

Leleplező riport

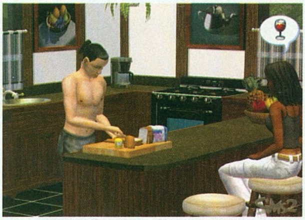
The Sims 2

:: fejlesztő maxis :: kiadó ea :: web thesims2.ea.com :: megjelenés 2004 ősz

Doom 3 ide, Half-Life 2 oda, mióta a tavalyi E3-on, majd a lipcsei Games Conventionön láttuk működés közben a The Sims 2 félkész verzióját, számunkra a következő generációs ember-szimulátor is legalább olyan magasan van a kívánságlistán, mint az FPS-trónkövetelők. Ezért is érte kisebb sokkhatásként szerkesztőségünket a hír, miszerint a játék megjelenése az év második felére csúszik. Némileg csalódottan kerestük fel a játék producerét, Tim LeTorneau-t (Will Wright után az első ember Sims-ügyekben), kérdőre vontuk a késés miatt, és ha már ott voltunk, alaposan kifaggattuk a játék egyéb részleteiről is. Tim egy ideig próbálkozott mindenféle kibúvókkal, mondván nem szokása ilyen hosszú interjúkat adni, meg nem lenne szabad neki mindent elmondani a játékról – de végül beletörődött a megváltoztathatatlanba, és minden Sims 2-titokról lerántotta a leplet...

PC Guru: Nemrég jelentettétek be, hogy a Sims 2 az eredetileg beharangozott tavaszi időpont helyett 2004 második felében fog megjelenni. Mi a késés oka?

Tim: Amikor az eredeti Sims megjelent, nem csak eladásokban volt áttörő siker, de a kritika is ódákat zengett róla. Ehhez a maga idejében közel tökéletes játékhoz az utóbbi években megjelent hét kiegészítő lemez még borzasztó mennyiségű új játékelemet adott hozzá. A Sims 2 fejlesztése óriási vállalkozás volt, és az előbbiekből látható, hogy hihetetlenül magasra lett helyezve számunkra a léc. Ilyen előzmények után egyszerűen nem tehettük meg a rajongóinkkal, hogy olyan játékkal jöjjünk ki, amit nem érzünk minden szempontból befejezettnek. Amikor az E3-on és más kiállításokon bemutattuk a játékot a sajtónak és a játékosoknak, megdöbbentően jó visszajelzéseket kaptunk, és ez arra bátorított bennünket, hogy igenis harcoljuk ki azt a néhány plusz hónapot, ami a játék tökéletesre csiszolásához, és teljes hibamentesítéséhez szükséges.



Mintha csak a Való Világot néznénk

Jennifer Aniston új szerepéről mesél

["Az új Sims jelenlegi sokmilliós rajongótábora mellé az eddigi kétkedőket is meg kívánja nyerni"]

PC Guru: A játék egyik legérdekesebb, újonnan bejelentett eleme a Cameraman mód. Elmondanád, hogyan is működik ez?

Tim: A kamera mód az első rész fényképalbumának továbbfejlesztése. Egy virtuális kamerát mozgathatsz teljesen szabadon a játék világában, beviheted akármelyik épületbe, ráközelíthetsz vele a simed arcára, ahogy elfintorodik a romlott étel láttán, vagy bármit megtehetsz vele, a lehetőségek korlátlanok, mindent lencsevégre kaphatsz, ami a játékban történik. A kamerával felvett filmeket a Movie Maker módban megvághatod, effektezheted; tulajdonképpen kis szappan-

A valóságban is valahol itt szoktak megkezdődni a bonyodalmak

Az ikerpár egyik tagja focizni szeretne

Egy szerető, összetartó család...

operákat gyárthatsz, amiben a simek a főszereplők. Természetesen ezeket a filmeket az interneten meg is oszthatod a többi játékossal. Úgy gondolom, ez a mód beláthatatlan távlatokat nyit meg az online rajongói közösségek számára.

PC Guru: Nem tartjátok veszélyesnek a folytatás készítését egy ilyen sikeres játékhoz? Nem tartotok attól, hogy a rajongók elvárásai teljesíthetetlenek?
Tim: Számunkra a Sims elsöprő sikere a folytatás készítését csak nagyobb kihívássá és izgalmasabbá teszi (no meg persze jövedelmezőbbé is). Úgy gondolom, sikerül olyan új élményekkel gazdagítanunk a Sims világát, hogy a rajongók ne csalódjanak. Sokan azt mondják, a Sims olyan a PC-s játékok között, mint a Titanic a film világában: egyszeri és megismételhetetlen siker. Lehet, hogy ennek nyomasztania kellene a csapatot, de én inkább azt tapasztalom, hogy doppingként hat a fejlesztőkre.

PC Guru: A kincstári optimizmust félretéve, gondolod, hogy valaha valakinek sikerül a Sims elképesztő méretű sikerét és eladott példányszámát felülmúlni?
Tim: Pontosan ez a célunk a Sims 2-vel, ezt őszintén, minden marketingduma nélkül mondom.

PC Guru: Mik voltak a fő célkitűzéseitek a Sims 2 fejlesztése során?
Tim: A fő cél olyan játék létrehozása volt, ami teljesen magába szippantja, magához láncolja a játékosokat. Azt szeretnénk elérni, hogy mindig visszavágyj a játék elé, hogy valami újat fedezz fel benne – ezért hát dinamikus környezetet és dinamikus simeket alkottunk. Meg akarjuk lepni, és újra elcsábítani azokat, akik játszottak, vagy most is játszanak a Sims első részével, és lenyűgözni azokat is, akik újak ebben a játékstílusban. A játék más és más élményt nyújthat különféle játékosoknak, ezt folyamatosan észben kell tartanunk, ha olyan játékot akarunk készíteni, ami a lehető legtöbb játékost képes elérni.

A szende leányzó csak kirándulásról álmodozik

PC Guru: Az előzetes képeken elég sok olyan jelenetet láthattunk, amelyek messze nem mondhatók konzervatívnak, inkább provokatívnak neveznénk őket (kukkoló kissrác, leszbikus csók, stb.). Tudatos-e ez a polgárpukkasztó magatartás, és mit akartok elérni vele?
Tim: Az előzetes képekkel az az egyetlen célunk, hogy bemutassuk a játékban rejlő óriási kreatív potenciált, és a játékosnak ajánlott végtelen szabadságot. Emellett persze minél több olyan meglepő és izgalmas jelenetet szeretnénk bemutatni a rajongóknak, amik felkeltik az érdeklődést a játék iránt. Azt szeretnénk megmutatni, hogy a nyílt játékmenet nem szab határt a képzeletnek, és a játékban bármit megtehetünk, amit a való életben is, és még sokkal többet.

PC Guru: Nem tudjuk kikerülni az örökzöld kérdést... lesz a Sims 2-ben hétvége?
Tim: Igen, lesz! Ahogy a való életben, a hét utolsó két napja pihenőnap lesz a játékban is.

PC Guru: A hardcore játékosok körében elég nagy ellenérzés tapasztalható a Simsszel kapcsolatban. Nyilván irigységből és szűklátókörűségből fakad a dolog, de egyesek szemét annyira csípi a Sims sikere, és annyira ki nem állhatják a játékot, hogy anti-Sims klubokat hoznak létre a neten... Mivel próbáljátok még őket is megnyerni a Sims 2-ben?
Tim: A Sims valamikor a hardcore játékosok kedvence is volt; mi ezt az időt szeretnénk visszahozni a második résszel amellett, hogy az egyébként sokkal népesebb mainstream játékosok réte-

Mostanában divat azon siránkozni, hogy a játékokból kiveszett minden eredetiség, a fantáziátlan folytatások, és a bejáratott márkanevekre épülő, kreativitást teljes mértékben nélkülöző egyenjátékok uralják a terepet. Noha ebben a gondolatban sajnos sok igazság van, érdemes a Sims (és várhatóan a Sims 2) egetföldet rengető sikere kapcsán kicsit körülnézni a legnagyobb példányszámban eladott játékok háza táján. Meglepő módon azt fogjuk tapasztalni, hogy az igazán nagy kasszasikereket mindig a forradalmian újszerű játékok hozzák!

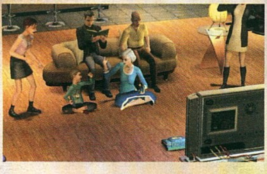
The Sims: A 2000-ben megjelent program soha addig nem tapasztalt élménnyel gazdagította a játékosokat. Bár elsőre nem hangzik túl jól, hogy a világ megmentése helyett a szemét kivitele, a szomszéd feleségének elcsábítása és egy nagy képernyős tévére való spórolás lesz a feladatunk, az újszerű játékélmény, kombinálva a nőnemű játékosok addig mellőzött rétegének megtalálásával, a mai napig közel 28 millió eladott példányt hozott össze (kiegészítőkkel együtt).

Myst: A CD tárolókapacitását elsőként kihasználó renderelt kalandjáték a grafikában történt minőségi ugrással csábította el a játékosokat. A kalandjáték logikai elemekkel való keverése is merőben új elem volt a játékpiacon a Myst '94-es debütálásakor. Ezeknek köszönhetően a játék eladásai mára 12 millió fölé kúsztak. A játék folytatásai (Riven, Exile, Uru) ugyan milliós bestsellerek lettek, de az elöd sikerét nem tudták megközelíteni.

Grand Theft Auto 3: A zseniálisan újszerű GTA 3 az egyedi nyitott játékmenettel, és a játékosnak nyújtott szabadsággal robbantott bankot. A Liberty City alvilágában történő ámokfutás vonzereje 10,5 millió példányban adta el a játékot, majd a kevés újítással felvértezett, új környezetbe helyezett folytatás, a Vice City még ezt is felülmúlta egymillióval.

A Sims 2-vel kapcsolatban sok mindenen el lehet ámulni, a karakteranimációtól kezdve a mesterséges intelligencián át, a játékos végtelen szabadságáig. Minket azonban, akárhányszor láttuk a játékot, az a hihetetlen aprólékosság nyűgözött le, ami a játék kivitelezéséből, és a játékmenetből sugárzik. Lássunk néhány példát!

A Sims Online-ban már láttunk példát a bújtatott reklámra (Intel processzoros számítógépek, McDonalds gyorséttermek stb.), a Sims 2-ben azonban nem találkozhatunk ilyesmivel. Az egyetlen kivétel a képen látható: amikor a fiatalok videojátékkal múlatják az idejüket, a képernyőn természetesen az Electronic Arts valamelyik játékából való kis animáció tűnik fel. Esetünkben az SSX 3 játékkal szórakoznak a srácok, a tévén jól kivehető a snowboardpálya képe!



Második képünk jó példa a grafika elképesztő részletességére. Érdemes megfigyelni a figurák élethű, változatos animációját, és az élethez, az adott helyzethez illő arckifejezéseket. A legmegdöbbentőbb mégis talán a TV 3D modelljének kidolgozottsága: a készülék hátoldalán a kis csavarok, figyelmeztető matricák, ventilátorok, de még a DVD-lejátszó és a játékkonzol felé vezető drótok is a helyükön vannak!

gét is megtartsuk a rajongóink között. A Sims 2 igazi következő generációs emberszimulátor lesz, sokkal realisztikusabb játékmenettel, életút-játékkal, rengeteg felfedeznivalóval, vadonatúj 3D-s grafikával felvértezve – és nem utolsósorban azzal a lehetőséggel, hogy a játékosok a legapróbb részletekig testreszabják, megváltoztassák, a saját ízlésük szerint változtassák meg a játékot. Biztos vagyok benne, hogy ez meg fogja győzni a legmegátalkodottabb Sims-ellenes hardcore játékosokat is!

PC Guru: Személy szerint neked mi tetszik legjobban a játékban?
Tim: A lehető legnehezebb kérdést tetted fel! Van, amikor a karaktergenerálást tartom a legjobb résznek, máskor teljesen magába tud szippantani a házak építése és berendezése... Mindent egybevetve legjobban a simek mindennapjait szeretem figyelni, hogy hogyan élik a kis életüket, hogyan változnak az idővel.

PC Guru: Néhány előzetes kép alapján úgy tűnik, a játék humorát kicsit az altáji-alpári stílus felé toltátok el – ez azért van, mert a fiatalabb korosztályt akarjátok megcélozni a játékkal?
Tim: Gondolom a nagy zöld szellentés-felhőkre célzol... Ez csak egy szimpla poén. Ettől még a célcsoportunk ugyanaz marad, mint eddig, ebben pedig a hardcore játékrajongók, és a hobbi-játékosok egyaránt benne vannak.

A Sims első része a minden idők legtöbb kiegészítőjével rendelkező játék címét is birtokolja. Kíváncsiak leszünk, vajon a második rész is követi-e ezen hagyományokat.

PC Guru: Mik voltak a Sims fejlesztésének legfontosabb tulajdonságai, és hogyan hasznosítottátok ezeket a második rész elkészítése során?
Tim: A Sims óriási sikere nyomán népes, összetartó, és nagyon lelkes online közösség épült a játék köré. A rajongóink nagyon fontosak nekünk, szeretnénk minél inkább tartani velük a kapcsolatot, és a kedvükben járni. A játékosok körében a Sims legnépszerűbb része a saját, házi készítésű játékelemek használata, és a többiekkel való megosztása volt – a Sims 2 fejlesztésekor ezért erre a lehetőségre sokkal nagyobb hangsúlyt fektettünk.
A Sims első részét sok kritika érte a már megjelenésekor is elavult grafikai megjelenítés miatt, ezért a megjelenítést teljesen újraírtuk, és a sokkal életszerűbb, dinamikusabb 3D mellett döntöttünk. Szerencsére ma már ez nem állítja megoldhatatlan feladat elé az átlagos konfigurációkat, így a hatalmas grafikai ugrás miatt nem veszítünk a potenciális játékosok köréből.
Végül a Sims egyik legfontosabb tanulsága az volt, hogy ebben a magunk teremtette műfajban a játékélmény az AI minőségén áll vagy bukik, ezért a mesterséges intelligencián is rengeteget fejlesztettünk. A simek sokkal okosabbak, figyelmesebbek, jobban reagálnak a környezetükre és a többi sim viselkedésére. Ezt egyébként nagyon jól kiszolgálja az új grafika, olyan dolgokkal, mint különféle arckifejezések, a rengetegféle karakteranimáció, és a genetikai öröklődés megjelenése (vagyis a gyerekek hasonlítani fognak a szüleikre). A simek az eddigieknél sokkal bonyolultabb emberi kapcsolatokat képesek megérteni, összetettebb érzelmeket kimutatni; lesz emlékezetük, és a múltban történt események befolyásolhatják a jövőbeni viselkedésüket.

Szolid házibuli, amolyan délutáni pizzaparti

Estére azért felpezsdül az élet

PC Guru: Mi a fejlesztőcsapat legjobban várt játéka 2004-re?
Tim: Erre a kérdésre minden fejlesztő nagy viccesen a saját játékát szokta említeni... Én viszont minden tréfát félretéve, a lehető legkomolyabban mondom azt a teljes csapat nevében, hogy a Sims 2!

PC Guru: Mi volt – vagy lesz – a Sims 2 fejlesztésének legnehezebb része?
Tim: Úgy gondolom, a legnagyobb kihívás az lesz, hogy elérjük, és túlszárnyaljuk azokat a célkitűzéseket, amiket az első rész hihetetlen sikere állított elénk. Azt akarjuk elérni, hogy a Sims 2 nagyobb, jobb, és még lebilincselőbb legyen, mint az elődje volt. Igazságtalan lenne ezért egy konkrét részt kiemelni a fejlesztésből, mint legnehezebb, inkább azt mondom, az általános magas színvonal elérése volt nehéz.

Egy lényegesen határozottabb párocska próbafülkés beteljesülésének képriportja

PC Guru: Milyen régóta folyik a fejlesztés, hányan dolgoznak a játékon, és kb. hány százalékos készültségben van most?
Tim: Nagyjából három éve kezdődött a munka, amire időközben a Maxison belül saját, elég nagy létszámú Sims-specialista csapatot alapítottunk, akik a többi Maxis-projekttel egyáltalán nem foglalkoznak, kizárólag a Sims 2-re koncentrálnak. Százalékos készültségi szintet nem mernék most tippelni, mindenesetre a játék nagyszerűen áll, hétről hétre rengeteget fejlődik, és már nagyon várjuk, hogy a játékosok kezébe adhassuk!

PC Guru: Rengeteg pletyka kering a játékkal kapcsolatban. Tisztázunk néhányat ezek közül?
Tim: Naná! Egyébként néha mi magunk lepődünk meg a legjobban azon, miket képesek kitalálni és „biztos forrásból származó titkos információként" terjeszteni a rajongók... Essünk neki!

PC Guru: Igaz-e, hogy a játékban a simek tudnak majd pletykákat terjeszteni?
Tim: Igen, ha egy sim lát valamit, azt el tudja mondani másoknak, azok pedig még tovább, ha érdekesnek találják a témát. Ha tehát a simed csalja az asszonyt, ügyelned kell rá, hogy a légyottjaikat ne lássa meg a szomszéd, mert az affér hire biztosan vissza fog jutni a nejéhez...

PC Guru: Igaz-e, hogy a simeknek nő a haja, és hízni, illetve fogyni tudnak attól függően, mennyit esznek és menynyit mozognak?
Tim: A simek haja nem nő, de fodrászhoz azért járhatnak, viszont a frizurájukat szabadon változtathatod. A súlyváltozás viszont igaz, tudnak hízni és fogyni, még fogyókúrára is foghatod a simedet!

PC Guru: Igaz-e, hogy bármilyen, külső rajzprogrammal elkészített tetoválást beimportálhatsz a játékba, és ezekkel dekorálhatod a simeket?
Tim: Ebben a témában annyit tudok mondani, hogy hmmm... hagyjunk egy kis meglepetést is a játékosoknak!

PC Guru: Igaz-e, hogy a simek észreveszik majd, ha egy másik sim nem mosott fogat vagy nem zuhanyozott, és ennek megfelelően viselkednek vele?
Tim: Konkrétan fogat mosni nem lehet majd a játékban, a zuhanyozás amolyan általános tisztálkodást jelent... Egyébként igen, a simeknek remek érzékeik vannak, többek között azt is észlelik, ha valaki kellemetlen illatú, mert kihagyott néhány zuhanyozást.

?

A Sims 2 befejezése után Will Wright végre hozzákezdhet másik nagy álmának, egy Master of Orion-szerű, galaxis-benépesítő játéknak a megvalósításához.

PC Guru: Igaz-e, hogy a sim-gyerekek esetében a játékos választhatja ki, hogy milyen típusú iskolába járjanak, és ez hatással lesz a gyerek képességeinek fejlődésére is?
Tim: Nem, legalábbis az alapjátékban biztosan nem. Kell valamit hagyni a kiegészítő lemezekre is...

PC Guru: Igaz-e, hogy a simek gyakorolhatnak majd némi hmmm... lepedőakrobatikát a játékban?
Tim: Hehehe, a rajongók kedvenc kérdése... A válaszom egy hatalmas IGEN, annyi kiegészítéssel, hogy akár a pezsgőfürdőben, vagy más izgalmas helyeken is – a többit a PC Guru olvasók fantáziájára bízom!

PC Guru: Igaz-e, hogy a simek szexuális irányultságát a játékos határozhatja meg kamaszkorban?
Tim: Igen, a simek nemisége nagyrészt annak függvényében alakul ki, hogy tinédzser korú simeket a játékos milyen nemű simekkel hozza össze romantikus helyzetekben. Ez a korlátlan lehetőségek játéka!

PC Guru: Igaz-e, hogy nemcsak a simek, de a különféle berendezési tárgyak is öregszenek, időnként le kell cserélni az öreg bútorokat stb.?
Tim: Szerepelt a terveink között ilyen lehetőség, de végül nem került be a játékba.

PC Guru: Igaz-e, hogy a sim-házaspárok elválhatnak, és ilyenkor, mint a való életben, osztozniuk kell a gyerekeken, a házon és egyéb értékeken?
Tim: Igen, pontosan így van, lesz válás, és osztozkodás a közös tulajdonon.

PC Guru: Igaz-e, hogy a játékban lesznek gót stílusú tinédzserek, rockerek, punkok, és egyéb trendeket követők?
Tim: Igen, sőt ezeknél még sokkal több divatirányzatot követhetnek a fiatalok, rengeteg ruha- és hajviselet lesz a játékban, a lehetőségek szinte végtelenek, akár saját divatot is teremthet a játékos...

A végére teljes a happy end

PC Guru: Ha jól tudom, a Sims 2 fejlesztése rögtön azután elkezdődött, hogy az első rész a boltokba került, és a munka évekig a kiegészítő lemezek készítésével párhuzamosan zajlott. Ehhez hasonlóan a második rész befejezése után rögtön belefogtok a Sims 3-ba?
Tim: Jelenleg minden erőnkkel a Sims 2 elkészítésére koncentrálunk, és nem foglalkozunk sem kiegészítő lemezek, sem harmadik rész gondolatával... Majd ha a boltok polcain a játék, ráérünk a „hogyan tovább?" kérdésén elmélkedni. Mindenesetre, ha ez a modell egyszer már működött, lehet, hogy belevágunk újra...

A megjelenésig hátralevő plusz hónapokért cserébe megtudhattunk rengeteg újabb apró és jelentősebb információt a játékról – aki pedig még ezután is lefitymálóan, „igazi játékoshoz nem illő, sekélyes programként" fogja emlegetni a Sims 2-t, kénytelen lesz elviselni, hogy menthetetlenül sznobnak bélyegezzük.

Hancu

+
- Régi játékmenet feldobása új ötletekkel
- Fantasztikus grafika
- Aprólékos kivitelezés

–
- A magas gépigény sokakat megfoszthat a játék élvezetétől

Összességében: Ha létezik játék, ami túl tudja szárnyalni a Sims sikereit, akkor az a Sims 2 lesz.

A magyar Warcraft

Armies of Exigo

:: fejlesztő black hole games :: kiadó ea :: web www.blackholegames.com :: megjelenés 2004.ősz

Andy Vajna országimage-építő jelleme tette lehetővé a Black Hole megszületését - meg persze kellett hozzá az is, hogy világszinvonalú szakemberekből hazánk jó alappal rendelkezik.

Nagyjából akkoriban, amikor a Warcraft 3 megjelent, a szűkebb magyar közönséget néhány döbbenetes minőségű renderelt kép hozta lázba. A képeken agyaras szörnyek és emberek pózoltak (legalább olyan minőségben, mint a Blizzard mozibetéteiben), ám mint kiderült, semmi közük nem volt a Warcrafthoz – aztán jött a hír, hogy a titokzatos „másik Warcraftot" magyarok készítik, és Exigo a neve. Pár hónap alatt szépen elfelejtődött az egész, de most nagy örömmel adhatunk hírt újra az immár hivatalosan is kiadóra talált projektről!

Exi, go!

A világ legnagyobb játékkiadója, az Electronic Arts illetékesei február 26-án jelentették be, hogy szárnyuk alá vették az immár Armies of Exigo munkacímmel készülő játékot, ugyanis összehoztak egy szerződést a Cinergi Interactive-val. Az utóbb említett céget az ismert magyar származású hollywoodi producer, Andy Vajna alapította, és a vállalat több fejlesztőstúdiót foglal magába – köztük a játék fejlesztőit, a több régi Philos- és Digital Reality-tagot is tömörítő Black Hole-t, amely ezzel a szerződéssel révbe ért. Akik tehát már unják a Frozen Throne-t, nem unatkozhatnak sokáig: még ez év őszén kijön a fantasy környezetben játszódó, várva várt real-time stratégia, amelyben minden valószínűség szerint az eddigi legígéretesebb magyar játékot tisztelhetjük.

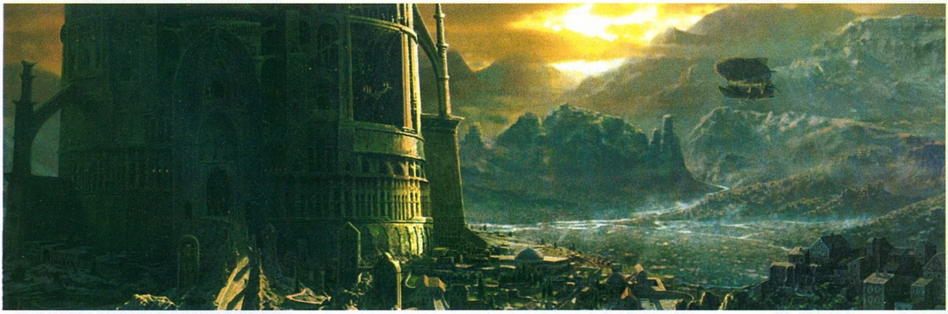
Világok harca... mármint felszíni és alatta

Néhány eltévedt bogár a Starship Troopersből

"A kétszintes harcrendszer RTS-ben eleddig nem alkalmazott stratégiák használatát igényli"

A jó, a rossz és a csúf

A több mint két és fél éve készülő RTS története a jól ismert „a békés birodalomba megérkezik a Gonosz" sémát követi, ezúttal a Fallen nevű kárhozott banda szórakoztatja majd Fiktív Fantáziavilág őslakosait. Három – az ígéretek szerint egymástól jelentősen különböző – harcoló felet ismerhetünk meg egy-egy hadjáratban (emellett természetesen skirmish opció és nyolc személyes multiplayer mód is elérhető lesz). Az emberek csapata elf és törpe szövetségesekkel, kőépületekkel megerősítve defenzív játékstílust igényel



A mágustorony már méreteivel is tekintélyt parancsoló - mellesleg hasonló minőségű látványra számíthatunk az átvezető animációkban is

Lovagi trollna... akarom mondani torna

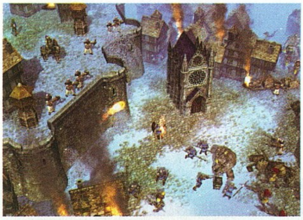
majd; míg a kárhozottak – akik között démonokat, sötét elfeket, élőhalottakat és hasonló szimpatikus munkásembereket találunk – a gyors, agresszív támadásra és nehezen legyőzhető egységeikre építenek. A harmadik fél, a bestiák (többek között ogrék, trollok, gyikemberek) trükkös varázslatokkal és spirituális módszerekkel élnek, biztosítva az újabb, az előzőektől merőben különböző taktikát.

Rakott pálya á'la Black Hole

Mindez eddig nem hangzik többnek holmi „tizenkettő egy tucat" klónnál, a stratégiai adok-kapokot viszont igen kellemes ötlet menti meg a szokványosságtól: a kétszintes front. Már a Heroes of Might & Magicben és néhány körökre osztott követőjében láttunk olyat, hogy a hadszíntér a felszín mellett az alvilágra is kiterjedt, de első ízben hallok RTS-ben efféle megoldásról. A játéktér tehát kettős: a szabadtéri, fenti terepek mellett egy alsóbb régiót is tartalmaz, amelyen külön minitérkép segítségével lehet majd eligazodni. Ennek köszönhetően a szokásos taktikák egy része halálra ítéltetett, ugyanis a föld alól támadó ellenségek bárhol felbukkanhatnak – bizonyára felértékelődnek így a játékban a gyors reagálású egységek, és kisebb szerepet kapnak a statikus falak és őrtornyok. A könnyű átláthatóság kedvéért a játékos a Tab billentyűvel bármikor válthat a felszín és az alvilág megjelenítése között. Egyébként egyszerre legfeljebb 200 katonája lehet majd egy játékosnak, és a földalatti alakulatok mellett több légi és mágiahasználó egységet is toborozhat, vagy akár áthozhat egységeket az előző pályáról. A tetszőlegesen változtatható kameranézet lehetőséget ad arra is, hogy akár a két harcoló fél 200-200 katonája mind egyszerre legyen a képernyőn, amint egy hatalmas csatában döntik el, ki az úr a házban – és az ígéretek szerint ilyenkor sem lassul le a program!

?

A játék fejlesztése Exigo munkacím alatt indult, amit a bejelentéskor a jelenlegi, Armies of Exigora változtattak. Ez azonban továbbra sem tekinthető végleges változatnak, mivel az Electronic Arts marketingesei úgy ítélik meg, hogy a név alapján sokan az Exit and Go szókapcsolatra asszociálhatnak, ami rossz zöngét ad a játéknak. Mivel a megjelenési dátum meglehetős közelségben van már, hamarosan meg fogjuk tudni a végleges verziót - legkésőbb a dobozokon.



A várból békésen nézik a csatát

Higgyünk a szemünknek!

A magyar játékfejlesztés bennfentes köreiben az Exigo már évek óta a „Bezzeg projekt" név alatt fut. A tíz hónapos fejlesztési idők, rohammunkában készülő játékok mellett ugyanis a Black Hole-nál a már-már mesébe illő „nem számít sem idő, sem energia, csak a minőség" elv uralkodik. A fejlesztőcsapat magja egy programozókból álló régi baráti társaságra épül, akik között több országos és nemzetközi bajnok akad különféle RTS-ekben, és nem egy közülük tíz évnél is hosszabb játékipari tapasztalattal bír. Vajna mellett a csapat másik vezetője az az Alex Rabb, akinek a neve elég jól cseng a hollywoodi látványmesterek között: egyebek mellett a Titanic és a Final Fantasy digitális trükkjein dolgozott. A Black Hole-lal szoros együttműködésben dolgozik a renderelt filmeket, részletes 3D modelleket és nagy felbontású textúrákat készítő Digic Pictures csapata – ők a Terminator 3 filmes effektjei által váltak világszinten elismertté. Érdemes az előzetes képeket alaposabban megvizsgálni, különös tekintettel a félelmetes aprólékossággal kidolgozott épületekre, vagy a lovas katonákra. Mozgás közben állítólag mindez még sokkal durvábban néz ki, változatos animáció, és dinamikus fényforrások dobják fel a már amúgy is igen korrekt látványvilágot.

Az összecsapás elkerülhetetlennek látszik

Gyónd meg bűneid, gyermekem

Szép remények

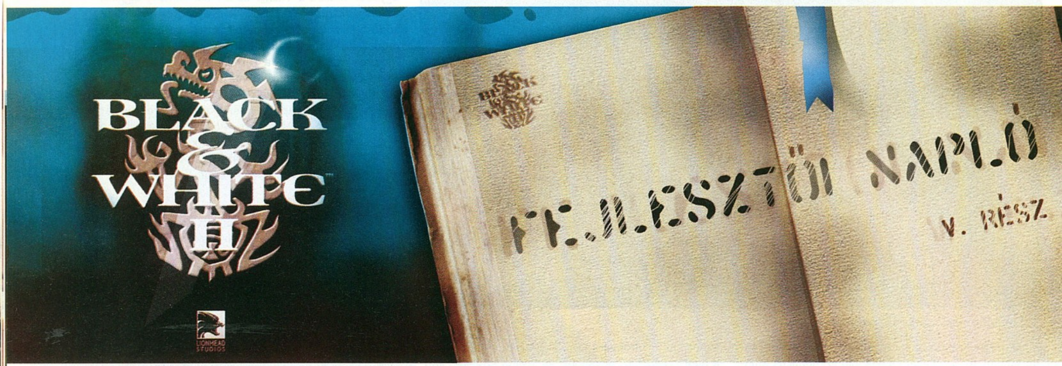
A készítők saját motort kódolnak az Armies of Exigóhoz, ami a híresztelések szerint példásan biztosítja a változatos terep interaktivitását. Építhető és lerombolható hidak, földromboló varázslatok (földrengés, vulkán) tönkretett gátak, amelyek segítségével vízzel áraszthatjuk el az alsó régiót, lávafolyamok (hasonló durvaság, csak ez lentről felfele hat) és a két világ közti alagutak létrehozása – az engine mindezt korrekten fogja kezelni, a megfelelő, reális terepváltozásokkal. A motor bizonyára nagy poligonszámmal dolgozik, mert az előzetes képek csodálatos kivitelezést ígérnek, bár félő, hogy ezzel együtt jár majd a szomorúan magas gépigény. Amin igazán elbukhat még a játék, az maga a játékmenet: mert nagyszerű ötlet a kétszintes front, de élvezetes küldetések és jó játékegyensúly nélkül nem fog semmit sem érni. Márpedig a játékmenetből még nem láttunk semmit, aki pedig látott (több beépített ügynökünk is van a csapatban), hétpecsétes titokként kezel minden apró információmorzsát. A másik aggály az ellenfelek AI-jára vonatkozik – nem lenne rossz, ha a játék mesterséges intelligenciája mondjuk skirmishben tudná hozni a Warcraft 3 szintjét. De miért ne tudhatná? Miután beszéltem néhány fejlesztővel, és láttam is egyiküket munka közben, meggyőződtem arról, hogy a program igen nagy odafigyeléssel készül, és a játék bekerült a várólistám top tenjébe. Andy Vajna neve pedig, ha nem is garancia a minőségre, a hatalmas hírverésre mindenképpen az, így ha a játék tényleg jó lesz, az is könnyen előfordulhat, hogy kellő marketinggel megtámogatva (az Electronic Artsot nem kell félteni ebből a szempontból!), az Armies of Exigo eladási rekordot dönt a magyar fejlesztésű játékok között. A kiadó személye a garancia a premier dátumának tartására is: az EA-nek a Battle for Middle Earth képében már van egy másik epikus real-time stratégiája a karácsonyi piacra, ha tehát nem akarja, hogy a két játék egymás konkurenciája legyen, tűzön-vízen keresztül be fogja tartatni a srácokkal a megjelenési időpontot!

Stöki

\+
- Kétszintes front
- Blizzardi minőségű animációk
- Az eddigi "majd ha elkészül" típusú fejlesztés
- Az EA háttere

–
- Reméljük minden rendben lesz a játékmenettel és az ellenfelek intelligenciájával

Összességében: Ha a játékmenet lépést tart az Exigo egyéb, roppant biztató elemeivel, akkor minden idők legjobb magyar játéka születhet meg.



:: fejlesztő lionhead studios :: kiadó electronic arts :: web www2.bwgame.com

John McLean-Foreman, a Black & White 2 sztoriírója, és állandó kalauzunk a játék fejlesztésének folytatásos kalandregényében ezúttal saját birodalmát, a játék történetének megalkotását mutatja be...

Amikor szabadúszó újságíró voltam, és emellett először próbálkoztam regényírással, általában otthon dolgoztam. Az ex-barátnőm (mindjárt kiderül, miért is lett ex...) sosem értette, hogy a tény, hogy otthon vagyok, nem jelenti azt, hogy nem dolgozom éppen, és tudok vele foglalkozni. Nagyon sokáig tart, míg a karaktereim helyébe tudom képzelni magam, hogy a megfelelő hangulatba kerüljek az íráshoz, és ha megzavarnak, kezdhetem az egész elmélyülést elölről. Így hát, amikor érzékeltetni akartam a kedvesemmel, hogy az adott pillanatban mindennél nagyobb szükségem van nyugalomra és egyedüllétre, általában jó hangosan rácsaptam az ajtót. Tudom, orbitális nagy bunkó vagyok, de mindjárt látni fogjátok, hogy az élet alaposan bosszút állt rajtam...

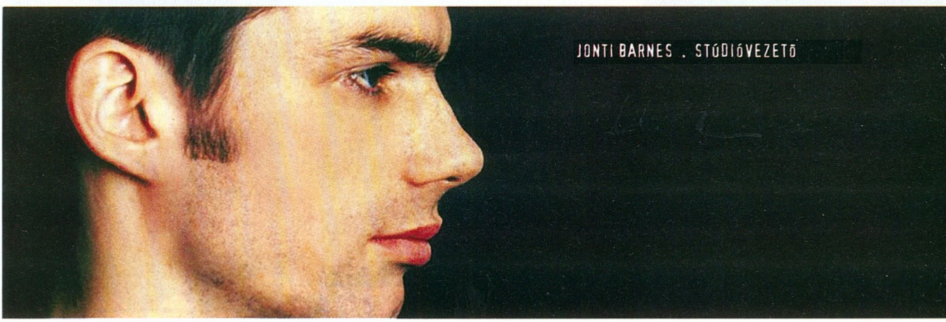
Nem tudom, más írók hogyan csinálják, nekem az bizonyult a leghatékonyabb módszernek az íráshoz, hogy megpróbálom magam a lehető legteljesebb mértékben beleélni magam a szereplők helyébe: a világot, a cselekményt az ő szemükön át nézem. Ha csak egy kis időre is, de lélekben azonosulnom kell a karakterekkel. Nagyjából 15 percnyi meditáció szükséges, és olyan szinten tudom magam a szereplőim helyébe képzelni, hogy szinte meg tudom érinteni őket, érzem a föld és az erdő illatát, hallom a szél zúgását és az esőcseppek kopogását, érzem a kard vasának hidegét, ahogy a hősöm bordái közé csúszik, és a szívébe fúródik... Hm, elég szürreális élmény, de ilyenkor úgy három órára megszűnik számomra a külvilág, és füstöl a billentyűzet, ahogy dől a szöveg az ujjaimból! Ez persze nem jelenti azt, hogy amit írok, az jó is. Szinte garantált, hogy az első két-három vázlat, ami ilyenkor készül, kegyetlenül rossz lesz – de minél több időt tudok zavartalanul az írással tölteni, úgy lesz egyre jobb és jobb a produktum.

Na most térjünk vissza ahhoz a bizonyos bosszúhoz... A Sors azt gondolta: „Nem tudsz emberi módon kezelni egy szem barátnőt, aki megzavarja a magasztos elmélkedésedet? Nesze, akkor boldogulj ötven kollégával!" Nos, a Black & White Studios berkeiben az átlagos munkanapokhoz hozzátartozik megszámlálhatatlan mennyiségű e-mail, ICQ-üzenet, megbeszélés, sürgős kérdések, amire azonnal választ kell adnom, és egy tonnányi tökéletesen jelentéktelen, de az adott pillanatban érdekesnek tűnő dolog – és sehol egy ajtó, amit jól rácsaphatnék a világra! Kedves olvasó, ha bármikor megfordulna a fejedben, hogy elmész egy játékfejlesztő céghez sztoriírónak, azt tanácsolom, tanulj meg multitaskolni, mint egy operációs rendszer, és gyorsan váltogatni a figyelmed a különféle témák között! Egy másik fontos dolog, amire feltétlenül fel kell készülnöd az, hogy a csapatban mindenkinek rengeteg ötlete lesz a sztorival kapcsolatban. Ezeknek az ötleteknek a döntő többsége siralmasan gyenge és működésképtelen, de most jön a csavar: ugyanígy a saját ötleteid nagy része is használhatatlannak fog bizonyulni. Muszáj lesz egy csomó kidolgozott, de működésképtelennek bizonyult dolgot kidobni a sztoriból, és bizony nem egyszer olyan ötletet kell majd a helyére betenned, amit valaki más talált ki. A büszkeséget félre kell tenni, ez sajnos csak így működik.

> A Black and White II tökéletes lesz. Ámen.

["A történetírás első lépése, hogy 100%-ban azonosulsz a karakterekkel"]

Amikor elkezdtem a Black & White Studiosnál dolgozni, viszonylag egyszerű dolgom volt. Íróember vagyok,



MARK PITCHER . MŰVÉSZETI VEZETŐ

ehhez értek; vezessünk be itt egy mellékszálat, dobjunk be ott egy kis jellemábrázolást, semmi gond. Mindenki, akinek egy kis köze is volt a játék sztorijához, nagyjából azonos irányvonalak mentén gondolkodott, és a történet szépen alakult... Ekkor jött ő, életem megkeserítője: PJ, a „cinematographer" – ő az a figura, aki a játék mozijeleneteit megálmodja és rendezi. PJ nagyjából húsz perc alatt elérte, hogy őszintén, a szívem legmélyéből kívánjam a halálát. Bármit találtam ki, még be sem fejeztem a mondatot, PJ máris kijelentette, hogy ez rossz ötlet. Össze sem tudom számolni, hány alkalommal kellett az egész munkámat kidobni a szemétbe, és elölről kezdeni az egész történet felvázolását, kizárólag PJ miatt. Tudjátok, mi a legrosszabb? Az, hogy utólag rendszeresen kiderült, hogy PJ-nek igaza volt – ettől persze csak még jobban utáltam. Ironikus, hogy mára sikerült olyan szinten összecsiszolódnunk, hogy azt hiszem, joggal nevezhetem barátomnak, sőt, a legtöbb sztorikérdésben egyet is értünk. Megtanultunk bízni egymás szakértelmében...

Egy játék sztoriját rengeteg dolog befolyásolja. Az első és legfontosabb, hogy minden pillanatban ott lebegjen a szemed előtt: a történet funkciója nem az, hogy konkurenciát teremtsen a játékélménynek, hanem hogy támogassa, segítse azt. Ezért sztorielemekkel olyan ritkán szabad csak a játékmenetet megszakítani, amennyire csak lehetséges, és szigorúan csak annyi időre, ami mindenképpen szükséges ahhoz, hogy továbbgördítsük a történetet. A sztori van a játékért, nem a játék a sztoriért!

Érdemes a történet írásakor figyelembe venni a cenzúra kérdését is. Németországban például nagyon szigorú törvények szabályozzák, mit szabad mutatni egy játékban és mit nem – és bár erős a kísértés, hogy az ember beintsen a cenzoroknak, és azt írjon, ami csak jólesik neki, ez semmiképpen nem lenne bölcs döntés üzleti szempontból (a német az egyik legjelentősebb játékpiac). A német törvények tiltják a túlzott mértékű, és túl szemléletesen ábrázolt erőszakot. Aki ismeri a Patient Zero című havi képregény-sorozatomat, tudhatja, hogy imádok az emberi elme sötét mélységeiben kalandozni, és azt a nyugtalanító kérdést feszegetni, hogy valójában mit is jelent embernek lenni. Sok szörnyűség történik a sztorijaimban, de ha az erőszak nem öncélú, nem mutatok belőle többet a kelleténél, és főleg nem dicsőítem, nem lehet problémám a legmegátalkodottabb cenzorokkal sem.

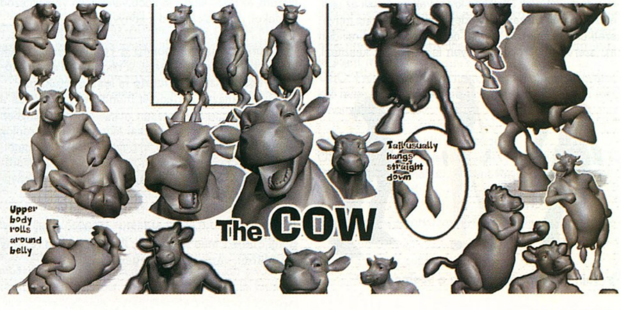
Szükség van-e egyáltalán egy játékban történetre? Nem, természetesen a történet nem kötelező, de a jó játékot még sokkal jobbá teheti a jó történet. Jonty sokszor szokott feltenni nekem gyanús kérdéseket arról, hogy valóban szükségünk van-e bizonyos sztorielemekre a játékban. A válaszom mindig ugyanaz: Nem, nem muszáj, csak akkor van rá szükségünk, ha tényleg az a célunk, hogy érzelmeket keltsünk a játékosban, és kötődést alakítsunk ki benne a játék karakterei felé. Mondok egy példát. Nagyon könnyű

Indián csuhások lóbázzák a mellüket

írni valamit, ami azt sugallja a játékosnak, hogy őt most megtámadták. Csak egy jelenetre van szükség, amiben egy hordányi viking harcos zúdul le a hegyoldalról a játékos felé, nagy véres baltákat lengetve és torkuk szakadtából ordítva. Kész, ennyi volt, lehet a kasszához fáradni. Csakhogy ha azt szeretnéd, hogy a játékosban félelmet, megaláztatást, féltékenységet, büszkeséget, bűntudatot, örömöt, vagy bármilyen más érzelmet kelts, ami a vikingek rohamának értelmet, jelentést ad, nos, ebben az esetben muszáj lesz kicsit összetettebb írói fogásokkal élned, ha tetszik, ha nem.

A világ végéig folytathatnám még a mesét a sztoriírásról... Arról, ahogy a grafikusok és animátorok életet lehelnek a figurákba, akik pár perce még csak a fantáziádban léteztek, és puszta szavak voltak a papíron, ahogy a szinkronszínészek munkája, vagy a zene tökéletessé teszi az illúziót, ahogy az animációkban PJ egészen finom kameramozgásokkal hangsúlyozza a jelenetet. De akárhogy is nézem, kifutottam a rendelkezésemre álló helyből. Remélem, visszatérhetek még a sztorira, más nézőpontból bemutatva a témát... és akkor jobban megismerhetitek ti is az én PJ barátomat!

John McLean-Foreman



ADVENT RISING INTERJÚ

GLYPHX

Orson Scott Card a világ legjelentősebb élő, és ma is alkotó sci-fi és posztmodern fantasy írója, könyvei tízmilliós nagyságrendben keltek el világszerte, különféle irodalmi díjainak mennyisége megszámlálhatatlan, legismertebb műve, a Végjáték a legnagyobb sci-fi klasszikusok közé tartozik. Kevesen tudják róla, hogy régóta kacérkodik a játékfejlesztéssel is, ő írta többek között a Monkey Island frenetikus párbajjeleneteinek szövegeit, a méltatlanul elfeledett Loom sztoriját, vagy a Steven Spielberg történetéből készült The Dig párbeszédeit. A Mr. Card jelenleg egy egészen egyedülálló projekten dolgozik: Advent Rising címen sci-fi regényt ír, miközben részt vesz az ugyanezen cím alatt futó játék fejlesztésében is! Alig három hónapos szervezés után sikerült mikrofonvégre kapnunk az egyébként nem túl sűrűn nyilatkozó mestert…

PC Guru: A kilencvenes évek elején többször is dolgoztál a LucasArtsszal a klasszikus kalandjátékaikon. Miért ért véget ez az együttműködés?
OSC: A The Dig után a LucasArtsszal belekezdtünk egy új kalandjátékba, aminek megírtam az összes párbeszédét, de a fejlesztést leállították, még mielőtt hivatalosan bejelentették volna a játékot. Ezután a LucasArts Star Wars játékokra kezdett koncentrálni, és a kalandjátékok készítését évekre szüneteltették – én pedig más projektek után néztem.

PC Guru: Manapság egyre több világhírű regényíró vág bele a játékfejlesztésbe, rajtad kívül említhetjük Tom Clancyt vagy Stephen Kinget. Mi vonzza az írókat a játékkészítéshez?
OSC: Úgy gondolom, ez a vonzódás természetes az írók részéről, akik általában kreatívak, nyitottak az újra, és szeretnek játszani… A videojáték új, izgalmas művészeti és önkifejezési forma, nem csoda, hogy minden író szeretné kipróbálni, milyen lehet játékot készíteni. Csakhogy játékot és regényt írni két, egymástól nagyon-nagyon messze álló dolog! Egy játék fejlesztése csapatmunka, olyan, mint filmet vagy színdarabot írni; ez nagyon szokatlan lehet egy egymagában dolgozó íróember számára. Még fontosabb különbség, hogy a játékok, minden más történetmesélő médiumtól eltérően interaktívak: a játékos dönt a főhős motivációiról és cselekedeteiről. Úgy előadni egy történetet, hogy a fő karakter a sztori minden egyes pillanatában tucatnyi különféle dolgot tehet, és erre az írónak vajmi kevés befolyása van, majdhogynem lehetetlenné teszi a jellemábrázolást a szó eredeti, regényeknél megszokott értelmében. Alapvető gondolkodásmódbeli változást igényel, hogy egy író megtalálja a történetmesélés és jellemrajz olyan sajátos módjait, amelyek egy játékban működhetnek.

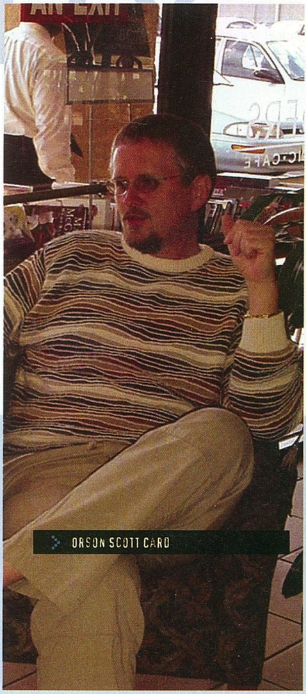
PC Guru: Mint író, egyedül szoktál dolgozni – hogyan sikerült most a játék fejlesztése során belerázódni a csapatmunkába?
OSC: Nem volt nehéz… Úgy gondolom, jól tudok másokkal együtt dolgozni. De ne felejtsd el, van már némi múltam színdarabíróként, rendezőként és forgatókönyvíróként is, így a csapatmunka nem szokatlan számomra. A magányos regényírás és a csapatmunkában történő játékfejlesztés (vagy színdarab-rendezés, forgatókönyvírás…) más műfaj, más módszerekkel és igényekkel. Egyszerűen nem kell elvárni azt a teljes körű hatalmat, amit regényírásnál élvez az ember.

PC Guru: Az Advent Rising játékkal párhuzamosan készül az Advent Rising regényed. Hogyan függ össze a könyv és a játék?
OSC: Az Advent Rising sorsát nagyban befolyásolja még, hogy a regény és a játék kiadói hogyan tudnak majd közös nevezőre jutni egymással… Hogy hogyan viszonyul egymáshoz a regény és a játék? Ehhez azt hiszem, az adja majd a legjobb választ, ha végigjátszod a játékot, aztán elolvasod a könyvet!

PC Guru: Lesz különbség a regény és a játék cselekménye között, vagy a regény tulajdonképpen végigjátszási útmutató is lesz a játékhoz?
OSC: Ugyanazt a történetet mondja el a könyv és a játék is, csak természetesen másképp. A regényben lehetőség nyílik mellékszálakat kibontani, a szereplők jellemrajzát finomítani úgy, ahogyan a játékban lehetetlen lenne. A regény kiegészíti, kiterjeszti a játék cselekményét, és sokszor megmagyaráz olyan eseményeket, összefüggéseket, ami fölött a játék elsiklik.

PC Guru: Mi volt meg először: a játék, vagy a regény ötlete? Más szóval: az Advent Rising regény a játékból, vagy játék a regényből?
OSC: Nagyon örülök a kérdésnek, mert nem győzöm elégszer hangsúlyozni: regény a játékból!

PC Guru: Tulajdonképpen mi a szereped a játék fejlesztésében? Csak a sztorit írod, vagy részt veszel a játék designjának kialakításában is?
OSC: Eredetileg úgy terveztük, hogy a legelső megbeszélésektől kezdve részt fogok venni a játék tervezésében, de ez aztán különféle okok miatt nem jött össze, és a játékdesign már jórészt összeállt, mire belekerültem a csapatba. Szerencsére a vezető designer, Donald Mustard kivételes tehetségű fickó, úgy érzem, a játék egyetlen pillanatig sem sínylette meg, hogy nem



ORSON SCOTT CARD

Vajh hová mered ennyire a szemed, fiú?

A bukósisak a jövőben is kötelező kellék

Koncepcióképek egyik roppant bizalomgerjesztő ellenfelünkről

tudtam a tervezésben úgy részt venni, ahogy reméltük. De hogy a kérdésedre is válaszoljak: én dolgoztam ki a történetet, a szereplőket, a háttérvilágot, én írtam a párbeszédeket, és az összes animáció forgatókönyvét.

PC Guru: Ha csupán három tényt mondhatnál el a játékosoknak az Advent Risingról, mi lenne ez a három legfontosabb dolog?
OSC: Egy: Ez a játék esélyt ad neked arra, hogy olyan dolgokat tégy meg, amiket még soha. Kettő: A történet során olyan döntéseket fogsz hozni, amelyek valóban befolyásolják a játékot – nem leszel egy előre megírt forgatókönyvbe belekényszerítve. Három: A játék egyszerre lesz dráma és komédia – ha egyszer sem nevetsz fel, és egyszer sem hatódsz meg, míg játszod, csődöt mondtam íróként...

PC Guru: Mi számodra minden idők legjobb játéka?
OSC: A Romance of the Three Kingdoms – egy régi-régi stratégia-RPG játék, ami az ókori Kínában játszódik. Sajnos az eredeti DOS-os változat nem hajlandó a mai operációs rendszerekkel együttműködni, így az utóbbi időkben Sid Meier remekművei emelkedtek a kedvenceim közé: a Railroad Tycoon, a Civilization és a Colonization.

PC Guru: Mennyire tartod magad hardcore játékosnak?
OSC: Túl öreg és lassú vagyok már a mai játékokhoz... a reflexeket és villámgyors döntéshozatalt igénylő real-time játékokat nem igazán tudom már követni úgy, hogy még élvezzem is őket. A Civilization 2, na az más! (nevet) Gyors kikapcsolódásként általában a Windows apró játékait (Aknakereső, Backgammon, Tetris és a többiek) veszem elő 10-20 percre.

PC Guru: Ha készíthetnél egy játékot annyi pénzből, amennyit csak akarsz, annyi idő alatt, amennyit csak akarsz, azokkal a fejlesztőkkel, akiket csak akarsz, minden megkötés nélkül, mi lenne az?
OSC: Egy igazi történet-alapú játékot készítenék, amiben rengeteg a felfedeznivaló, és ami a játékos cselekedeteire reagálva változik és alakítja magát, végtelen szabadságot kínálva. Ha végigjátszottad, visszanézhetnéd filmként az egészet... Szóval valami olyasmi lenne, mint amit Peter Molyneux próbál megalkotni a Fable-lel! (nevet) A készítőcsapatba biztosan bevenném a fiamat, Geoffreyt, aki Seattle-ben az Amaze Entertainmentnél dolgozik játéktervezőként, aztán Greg Johnsont, a Star Control alkotóját (egyik játéka, a Feed the Baby of Love alapján egyszer novellát is írtam), Donald Mustardot, az Advent Rising projekt kreatív vezetőjét, és... Huhh, inkább abbahagyom, mert biztosan kihagynék valakit, aki jó barátom, és tehetséges játékfejlesztő. Különben is, ezek a fickók mind a maguk játékait csiszolgatják, miért jönnének az enyémen dolgozni...?

PC Guru: Sok pletykát hallani mostanában egyik legsikeresebb regényed, a Végjáték megfilmesítéséről, sőt, egy állítólagos játék-feldolgozásról is...
OSC: A játék valóban pletyka (legalábbis én nem tudok róla, hogy készítenének ilyet), de a film abszolút nem az! Jómagam írtam az első forgatókönyv-vázlatot a Warner Brothers számára, ennek a finomításán most az X-Men 2 forgatókönyvírói, Dan Harris és Mike Dougherty dolgoznak. A film a Végjáték és az Ender's Shadow (magyarul még meg nem jelent regény, története a Végjátékkal párhuzamosan fut – a szerk.) cselekményét dolgozza fel, a rendezői székben a kétszeres Oscar-jelölt Wolfgang Petersen (A tengeralattjáró, Vírus, Viharzóna, Trója) ül.

PC Guru: A Végjáték egyik csúcspontja, amikor a főhős, Ender egy videojátékkal játszik. 1985-ben, amikor ezt írtad, az Asteroids és a Pac-Man voltak a legnépszerűbb játékok. Belőlük merítettél inspirációt ehhez a játékhoz, vagy tulajdonképpen feltaláltad az RPG-kaland játékstílust?
OSC: Valójában a novellát, amiből később a Végjáték született, még 1975-ben írtam, amikor a Breakout volt a legjobb játék... A történetnek ebben a korai verziójában még nem szerepelt a videojáték a kiképzőbázison, csak a nagy 3D-s űrstratégia-„játék" a végén. Ehhez az ihletet Asimov Alapítvány-trilógiája, és az abban szereplő 3D-s űrtérképek adták. Később, amikor a novella regénnyé bővült, tényleg rengeteg Asteroidsot, Pac-Mant és Space Invaderst játszottam, és valóban nem kevés inspirációt adtak a katonai iskola játékának kidolgozásához.

> **"A játék hangulatának megteremtésében a vietnami háborút megjárt veteránok segítettek."**

PC Guru: El tudod képzelni, hogy valaha elkészüljön ez a játék a való életben is? Egy olyan játék, ami a játékos személyiségének, döntéseinek megfelelően intelligensen alakítja, változtatja saját magát?
OSC: Feltétlenül! Csak nem a pszichológia oldaláról kell majd nekikezdeni, mint a regényben, hanem a történetmesélés felől...

PC Guru: Köszönjük az interjút!
OSC: Köszönöm a lehetőséget, és jó szórakozást a PC Guru olvasóinak az Advent Rising játékhoz és regényhez egyaránt!

Az interjú megszervezéséért külön köszönet Kathleen Bellamynek!

Nyugi, ez nem a játékból származó screenshot

Milliós demóletöltés...

Unreal Tournament 2004

:: fejlesztő epic games/digital extremes :: kiadó atari megjelenés 2004 március 16.

i A kaliforniai székhelyű Epic, és a kanadai Digital Extremes anno az Unreal 1 fejlesztésekor még egy cég volt, és közösen dolgoztak a legendás FPS játékon. A csapat azóta szétköltözött, de közösen fejleszti tovább a mára négymilliós összeladás felett járó Unreal-sorozatot: általában az Epic a programozásért és a pályatervezésért felel, míg a Digital Extremes a grafikát szállítja.

Február végén az Atari bejelentette, hogy az Unreal Tournament 2004 demóját világszerte több mint másfél millió alkalommal töltötték le az internetről, ezzel minden idők egyik legnépszerűbb játékletöltésévé vált. „A rajongók elképesztő reakciója bizonyítja, hogy az Unreal Tournament továbbra is az online multiplayer játékok koronázatlan királya!" – nyilatkozta Peter Wise, a kiadó producere.

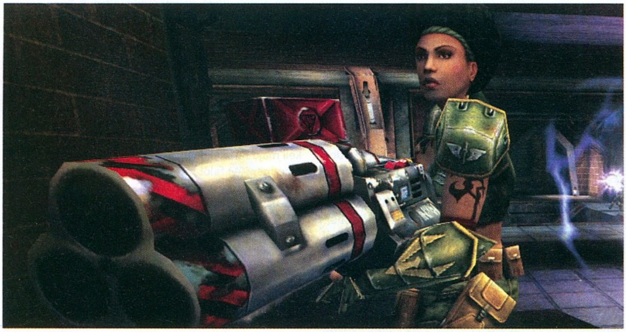
Emlékszik még valaki? Legutóbb az Unreal Tournament 2003 kapcsán olvashattunk ilyen optimista bejelentéseket. Az előző rész próbaverziójának hasonlóan lenyűgöző statisztikái nem bizonyultak jó alapnak a jóslásra, a játék – bár meglehetős kritikai sikert tudhatott magáénak – nem állta ki az idő próbáját, mostanra főleg gép által vezérelt játékosok töltik meg az online arénákat. Az eredeti Unreal Tournament rajongóit nem sikerült megtéríteni, az új játékosok hamar beleuntak: a 2003-as verzió napjai az újabb rész bejelentése nélkül is meg voltak számlálva. Talán éppen ennek köszönhető a mérsékelt lelkesedés, amely az újabb próbálkozás bejelentését övezte. Lássuk, mennyire lehet képes az új demo ezt fokozni!

Ami nem romlott el...

...azt ne javítsd meg! Már rögtön a játék elindítása után kiderül, hogy a fejlesztők az egészpályás letámadás helyett ezt az elvet tartották szem előtt. A főmenüben a mai napig legnépszerűbbnek számító első rész zenéjének modernizált változata csendül fel, kicsit mélyebbre ásva magunkat szembeötlik, hogy a játék menüi is a nagy elődöt idézik. Az elénk táruló választék demóhoz mérten bőségesnek mondható, az egyjátékos bajnokságba ugyan nem nyílik alkalmunk belekóstolni, de a beállítások finomhangolása után választhatjuk az Instant Action menüpont mögött megbújó, botok elleni csatát és az online küzdelmet is. Mindkettő ugyanazokat a játékmódokat engedi kipróbálni: Bombing Run, Capture the Flag, Deathmatch, Team Deathmatch, Onslaught és Assault. Bár a teljes verzióban az összes UT2003-as pálya játszható lesz, tisztességesnek mondható az új felhozatal is, a demóban ebbe kóstolhatunk bele. A deathmatch pályát elindítva azonnal észrevehető, hogy nem maradt nyom nélkül a rengeteg panasz, ami a játékmenetet érte: a DM-Rankin képes vizuálisan kielégítő maradni anélkül, hogy lépten-nyomon csillogó-villogó pályaelemekbe botlanának a játékosok. Ugyanez a puritán, lényegre törő pályatervezés érhető tetten a Bombing Run pályán is, míg a CTF játékélménye változatlan maradt. A régi játékmódokban használható fegyvereket csak a legszükségesebb változtatások érték. Néhány fegyver optikai tuningon esett át, mint például a shock rifle, több másik pedig az egyensúly érdekében lett áthangolva, ebbe a kategóriába esik a felgyorsított lightning gun és translocator, vagy a megerősített minigun.

? A tavalyi év óta az Atari az Unreal Tournament sorozat esetében az EA Sports jól bevált mintáját követi: évről-évre újabb részekkel jelentkezik, a címben az évszámot léptetve.

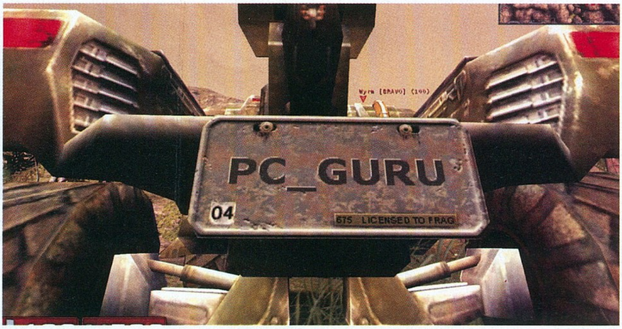
Mit sem érne azonban a demo, ha nem lenne alkalmunk kipróbálni az új résszel bemutatkozó játéktípusokat... Az Assault sokak számára kedves ismerősként köszön vissza, hiszen egy régi játékmód újragondolásáról van szó, és hogy a nosztalgia teljes legyen, a rajongók nagy örömére ostrom közben kézbe foghatjuk az előző részből kimaradt mesterlövészpuskát is. A szabályok maradtak a régiben: a játékosok támadó és védekező csapatokra oszlanak, az ostromló félnek összetett feladatsoron keresztül kell elérni az ellenfél által védett céltárgyat, majd szerepcsere következik, és a másik csapat igyekszik kevesebb idő alatt elérni a célt, mint az előző támadók. Az AS-Convoy minden szempontból kitűnő választásnak tűnik az



Ez esetben nyugodtan vállalható, ha a hölgy azt mondja, hogy az övé nagyobb...

A PC GURU Killing Spree rovatának reklámja

Tekintélyes méretű kaszákkal mehetünk aratni



A PC GURU szekere ezúttal sem talált legyőzőre

Assault demonstrálására, a feladatok nem túl összetettek, mégis bepillantást engednek a játékmenetbe, és a látványt illetően sem lehet okunk a panaszra.

Lábakon, szárnyakon és négy keréken

Az igazi újdonság a szintén csapatmunkát igénylő Onslaught játékmód. Itt a feladat az ellenfél bázisának szívében található energiaközpont elpusztítása, amelynek pajzsát csakis a pályán szétszórt kisebb csomópontok (node-ok) meghódításával lehet feloldani. Ehhez egy adott útvonalat kell követni, de lehetőség van képzeletünket és stratégiai érzékünket szabadjára engedve saját útvonalakat alkotni.

Annak ellenére, hogy aktuális trend követéséről beszélhetünk a járművek bevezetése kapcsán, azt kell mondanom, nem hozott rossz döntést az Epic-DE duó. A beígért kilenc szállító- és harci járműből ötöt van lehetőségünk kipróbálni a demóban: a kétszemélyes Goliath tankot, a három játékosnak helyt adó Hellbender dzsipet, az egy-egy személyre tervezett Scorpion homokfutót és Mantát, illetve a játékban majdan szereplő három légi egység egyikét, a Raptort. A járgányok mellett az Onslaught ad otthont az említett mesterlövész mordály mellett a demóban bemutatkozó három másik új pusztító eszköznek is. Ezek: a kifejezetten járművek elleni harcra kifejlesztett célkövetős AVRiL; az alattomos, gyalogosra és járműre egyaránt tapadó aknákat használó gránátvető; és a rendkívül szórakoztató pókvető fegyver, melynek másodlagos funkciójával parancsolhatunk is az ördögi kis fémjószágoknak, célra vezetve őket. Utóbbi kettő kombinálható is, és mondanom sem kell, gyors pusztulásra van ítélve, akire rávetik magukat a gránátokat cipelő pókok... Bár teljesen egyedi és az Unreal univerzumban merőben újszerűnek számító fegyverekről van szó, jól illeszkednek a többi közé, a tucatot bőven meghaladó szám nem vonzza magával valamely eszköz fölöslegessé válását. Minden egyes fegyverre jut szép számmal olyan szituáció, melyben nélkülözhetetlen – és ugyanez a járművekről is elmondható! Végre az öt megillető helyre került a link gun is, ennek használata az Onslaught játékmódban elengedhetetlen, mivel másodlagos funkciója alkalmas a node-ok és járművek javítására. Ne ijedjünk meg, ha egy csapattársunk felénk irányítja a sugarat, ez ugyanis a mi fegyverünket erősítve nagyban felgyorsítja a munkavégzést.

> "Ezúttal a látvány csiszolása helyett elsősorban a hálózati kód optimalizálására koncentráltak"

Fenntartható fejlődés

Ami a technikai hátteret illeti, szintén a legbiztonságosabb utat választották az Epicnél, és csak azon módosítottak, ami feltétlenül igényelte. A hangok és a grafika így drasztikus változtatás nélkül maradt, viszont az előző részhez képest rengeteget javult a hálózati kód, és ugyanazt a látványt sokkal stabilabban, sőt hajszállal gyorsabban képes prezentálni a motor. Igazságtalan lenne nem felhívni rá a figyelmet, hogy a demóból kimaradtak a nagyfelbontású textúrák, hogy a letöltendő file méretét elfogadható szinten lehessen tartani, így a végleges verzióban vélhetőleg még nagyobb lesz a vizuális különbség a 2004-es változat javára. Hasonló a helyzet a botokkal is, noha határozott javulást fedezhetünk fel mind egyéni teljesítményükben, mind csapatmunkában, még mindig nem vet fel morális és etikai kérdéseket a halomra gyilkolásuk. A demóban tetten érhető egyetlen technikai újítás, amely hatással lesz a játékmenetre is, a VoIP (voice over IP) technológia bemutatkozása, melynek segítségével anélkül kommunikálhatunk csapattársainkkal, hogy elengednénk az egeret. Ugyanez az újítás – a Microsoft hangfelismerő programjával megtámogatva – teszi lehetővé, hogy utasításokat adjunk a botoknak, így gyakorlatilag többjátékos módban és a gép ellen küzdve is biztosított, hogy nem kell kiszolgáltatnunk magunkat az ellenfelek jóindulatának minden alkalommal, amikor közölni akarunk valamit a játékostársakkal.

A száz szó vége

Összegzésképpen elmondható, hogy bár első ránézésre úgy tűnhet, a fejlesztők az idő kerekének visszafordításán munkálkodtak az eltelt egy évben, sem a játékmenetben, sem a technológiában nem történt visszalépés. Ha számításba vesszük, hogy az UT2004 tartalmazni fogja a teljes 2003-as részt is, annak minden pályájával, játékmódjával, fegyverével és kiegészítőjével, nem elhamarkodott döntés kikészíteni a kalapácsot a „multiplayer 2004" feliratú persely mellé.

Jatfield

Van némi Mad Max hangulata a jelenetnek

Újra szól a hatlövetű

+ UT2003 és még sokkal több

– Talán egyesek számára nem annyival több

Összességében: Úgy tűnik, az Epic kiköszörüli a csorbát, és az új játékosok toborzása mellett a veteránok szívét is visszahódítja – anélkül, hogy a középen rekedteket magukra hagyná.

Öveket becsatolni, grafikai ugrásra felkészülni!

Far Cry

:: fejlesztő crytek :: kiadó ubisoft :: web www.farcry-thegame.com

i A németországi székhelyű Crytek igazi nemzetközi csapat: 16 nemzet képviselteti magát a fejlesztők között. A céget '99-ben alapította egy török testvértrió: Cevat, Avni és Faruk Yerli. Az eredetileg engine-techdemónak indult Far Cry nemcsak a cég első játéka, de a csapatban ezelőtt még senki nem dolgozott játékprojekten! Ennek ismeretében még döbbenetesebb, mit sikerült összehozniuk...

A Ubisoft tavaly év végi parádés hajráját követően mindenki számára egyértelművé vált, hogy a francia székhelyű cég nemcsak a legnagyobb, hanem a legigényesebb kiadók sorába lépett. Arra azonban senki sem gondolt, hogy a sokszoros díjnyertes, káprázatos Prince of Persia: Sands of Time, és az év legnagyobb meglepetéseként a sajtó kedvencévé vált Beyond Good and Evil után alig három hónappal minden idők legszebb first person shooterével állnak elő...

Aktuális mantránk: Hát hogy néz ki ez a víz?! Hát hogy néz ki ez a növényzet!? Hát hogy néz ki ez a...

Dr. Moreau szigete

A Far Cry története számunkra nem csak a forgatókönyvírónak, hanem a Ubisoft által kitűzött megjelenési időpontnak köszönhetően is rémisztőre sikeredett. A március 23-i megjelenésből adódóan mindent elkövettünk, hogy aktuális számunkban letesztelhessük a demó által lélegzetelállítónak várt játékot. A nyomdába adás előtt egy héttel érkező, öt, találomra összeválogatott pályából álló bétából sajnos nem sok minden derült ki. (Arra azonban elégnek bizonyult, hogy Christ rövid időre eltántorítsa a diablózástól, remélhetőleg a Battle.neten Chris eltűnésekor kitört pánik azóta lecsillapodott.) Tesztelhető verzió hiányában már-már lemondtunk havi Far Cry leírásunkról, amikor Grath a Battlefield Vietnam online nyüstölésekor egy angol újságírótól megtudta, hogy a Crytek végre elkészült az év első igazán nagy volumenű játékával. Azonnal több frontos támadást intéztünk a Ubisoft központja ellen, így az utolsó pillanatban egyenesen Párizsból érkezett meg szerkesztőségünkbe a végleges Far Cry (köszönet érte Liznek és Tiffanynak!).

A Far Cry horror-kaland történetét megdöbbentően profin kivitelezett intro mozi vezeti fel. A visszaemlékezésekből felsejlő gyönyörű nő, a felrobbant hajóról elmenekülő főhős, a fel-felrémlő fenevadak, és a kitörésre készülő vulkán bevillanó animációi után egyedül térünk magunkhoz egy paradicsomi szépségű trópusi szigeten. Kezdetben szinte semmit sem tudunk, ám a történet előrehaladtával mindenről lehull a lepel. Kiderül, hogy a nyitó animációban szereplő hölgy neve Valerie (mint később kiderül, a CIA-nak dolgozik, csakúgy mint hősünk egykor), amerikai újságíró-fotográfusnak adja ki magát, aki a szigeten zajló, állatokkal és emberekkel végzett genetikai kísérletekről próbál bizonyítékot szerezni.

A kísérletek mögött álló őrült tudós, Krieger azonban átlát Valerie tervén, és túszul ejti a lányt.

Hősünk, Jack útra kel, hogy megakadályozza Krieger ördögi tervét, aki életre keltett mutáns „gyermekeit" szeretné rászabadítani a világra. A Far Cry története tehát egyértelműen H.G. Wells klasszikusára, a Dr. Moreau szigete című regényre, illetve az abból készült filmre építkezik, ám mindenkit megnyugtathatok, a sablonos horrorelemeken kívül a játék előrehaladtával számtalan csavarban és meglepetésben lesz részünk!

["Uramatyám, mennyire durván néz ki ez a játék!?" - idézet a PC Guru tetszőleges tagjától]

Grafika: 150 százalék!

Nincs mese, a first person shooter játékok grafikus motorjainak történelme új állomásához érkezett. A Crytek elkészítette minden idők legszebb látványvilágát megjelenítő motorját, amely mind külső helyszínek, mind belső terek leképzésére alkalmas. Már a játék nyitójeleneteit követően elénk táruló élő, lélegző szigetvilág azonnal leveszi a lábáról a játékost, aki a vizuális sokkhatás következtében hosszú órákig képte-

A golyóütötte lyukakon besüt a Nap...

MÁS VÉLEMÉNY

Először természetesen engem is a grafika fogott meg a Far Cryban. Még amikor X-Isle néven félig játék, félig techdemó volt, hihetetlennek tűnt, hogy a német srácok milyen látványvilágot képesek a monitorokra varázsolni. Azóta eltelt vagy két év, és a végleges verzió még nagyobb erővel taglóz le – azt kell mondanom, hogy ez a legszebb játék, amit eddig szerencsém volt kipróbálni; még a Half-Life 2-nek és a Doom 3-nak is nehéz dolga lesz, ha ezt le akarják pipálni! A fantasztikusan kidolgozott belső terek, a normal mapping lehetőségeit elsőként igazán bemutató és kiaknázó karakterek és járművek, no meg a minden eddiginél realisztikusabb növényvilág már önmagukban is elérik, hogy az ember végigjátssza a játékot. További dicséret helyett talán elég annyit mondani, hogy a Thaiföldről éppen hazatért Stöki fényképei kicsit gyengének tűntek az általam készített Far Cry képekkel összehasonlítva…

Szerencsére azonban nem csupán a látvány emeli ki a programot a többi FPS közül, de a játékmenet is a helyén van. A fizika minden eddigi próbálkozást felülmúl (egyedül a járműveknél nem az igazi, ott még mindig a Halo a király), elképesztő élmény a lejtőn lelökött fémhordókkal kilapítani pár rosszfiút! A Far Cry kellőképpen nehéz, még közepes fokozaton is vannak olyan részek, amiket akár hatszor-hétszer is újra kellett próbálnunk. Igaz, az AI elég butuska, viszont az ellenfelek pontos célzásukkal és hatalmas sebzésükkel így is megkeserítik életünket. Nehezebb szinteken muszáj lopakodnunk, és így a játék még élvezetesebb – az aljnövényzetben rejtőzve, sziklától sziklaig sprintelve lesz igazán izgalmas a Far Cry!

Az év első igazi meglepetése; korszakalkotó grafikája és fizikája miatt még sokáig fogunk emlékezni rá!

Grath

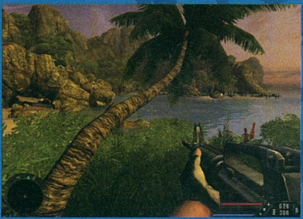
len a játékra koncentrálni. Garantált, hogy időnk nagy részét a buja aljnövényzet, a hatalmas pálmafák és a tengerpartot nyaldosó hullámok, az aljnövényzetben megbújó rovarok, az éjszaka beköszöntével előbukkanó békák, és a pirkadatkor fejünk felett körözö egzotikus madarak látványának fogjuk szentelni! Ha ezen túl van, az egyszeri játékos csak úgy, az ellenfelekre fittyet hányva felkapaszkodik a sziget legmagasabb pontjára, ahol a világítótoronyból elé táruló panoráma láttán csodás érzés keríti hatalmába. Igen, ez a Far Cry! Álmaink szigete, ahol ha kedvünk tartja, korlátok és kötöttségek nélkül bóklászhatunk, nincs szükségünk több százezer forintos repülőjegyre, 52 faktoros naptejre, és a világ összes kórokozója ellen védelmet nyújtó oltásokra – legfeljebb néhány napi hideg élelemre mivel a program nemcsak szép, hanem napjaink FPS-eihez képest igen hosszú (közepes fokozaton a 21 pálya teljesítése több mint húsz óra tiszta játékidőt jelent!) és tartalmas szórakozást is ígér. A grafikusok fanatikus maximalizmusára jellemző, hogy még a víz alatti élővilág lemodellezésére, és a távcsöves puska használaton kívüli lencséjében megjelenő környezeti elemek megvalósítására is maradt idejük és energiájuk.

A káprázatos és leírhatatlan szépségű külső helyszínek mellett a Doom 3 előzetes animációiból visszaköszönő, mérnöki pontossággal kidolgozott belső terekkel találkozhatunk. A dinamikusan bevilágított termek, az összes tereptárgyon alkalmazott, az érdes felületek élethű leképzését szolgáló bump mapping effektus és a különféle shaderek együttes hatásaként elénk táruló szobák sokunkban felvetették a szentségtörő kérdést, hogy az id műhelyében évek óta készülő Doom 3 vajon képes lesz-e felülmúlni a CryEngine által nyújtott látványt. Első ránézésre mindannyian rávágtuk, hogy nem – aztán hosszabb vizsgálódás után megkockáztattuk, hogy még innen is van hová fejlődni. Fény és árnyékhatások tekintetében Carmack munkája kiforrottabb és látványosabb eredményeket érhet majd el, mint a Far Cry, mivel itt a belső terek bevilágítására és a tereptárgyak és a különböző ellenségek beárnyékolására nem fordítottak akkora energiát. Ettől függetlenül a Far Cry belső helyszínei parádésan néznek ki! A sok esetben elmozdítható dinamikus fényforrások gyönyörűen világítják meg a szoba berendezését, a gomolygó gőz vibrálásából felsejlő mutánsok körvonalai, a füstfelhőn megtörő fénysugarak félelmetesen valósághű képet nyújtanak. A Far Cry tehát a külső terek tekintetében utcahosszal verte meg konkurenseit. Nagyobb területekkel találkozhatunk, mint a Halóban, mérföldekkel jobban kidolgozott dzsungelekkel szembesülhetünk, mint a Battlefield Vietnamban és olyan bevilágított és effektekben gazdag belső helyszíneket, láthatunk, amik a Doom 3 megjelenéséig etalonnak számítanak. Ha mindehhez hozzávesszük, hogy az id grafikus motorja a külső terek megjelenítésével bevallottan hadilábon áll, bátran kijelenthetjük, hogy a CryEngine sok esetben a lehető legcsábítóbb ajánlatnak fog majd tűnni a grafikusmotor-vásárlásra készülő játékfejlesztők számára (főként, mivel fizikai modellezést, az egyszeri felhasználó számára őrületesen bonyolult pályaszerkesztőt és AI-t is tartalmaz).

?

A Far Cry grafikus motorja többet tud, mint bármelyik konkurense. A Doom 3 és a Half-Life 2 megjelenéséig a CryEngine a legjobb választás a grafikus engine-t licencelőknek.

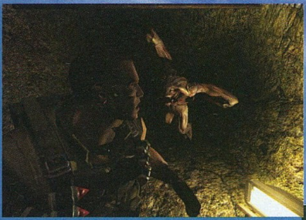
> ...és még itt is van térerő!



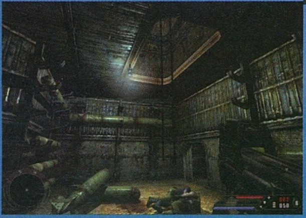
> Házi feladat: számold össze a poligonokat a képen!

CryEngine – Havok 1:0

A mostanában megjelenő játékok egyik legnagyobb újdonságának a programokban szereplő fizikai modellezés megjelenése számít. Ha a valósághoz megtévesztésig hasonlóan működő virtuális világot szeretnének alkotni a fejlesztők, jelen pillanatban két lehetőségük van. Vagy megvásárolnak egy már elkészült és bejáratott fizikus motort (pl. a Havok a Max Payne 2-ben), vagy az időigényesebb megoldást választva maguk írnak egyet (pl. Doom 3). A Crytek az utóbbi utat választotta így a Far Cryban az általuk készített algoritmussal, annak minden elemét tökéletesen ismerve hozták létre saját 3D világukat. A végeredmény tökéletesre sikeredett, ki merem jelenteni, hogy a játékokban szereplő fizikus motorok közül jelenleg a Crytek megvalósítása áll legközelebb Newton törvényeihez. A Far Cryban minden tereptárgy és szereplő a fizikai képleteknek engedelmeskedik. A dombtetőről útjára engedett fémhordó a terep egyenetlenségein megbucskázva gördül alá, a lelőtt és tökéletesen csontozott ellenfelek eldőlve felborítják az útjukba kerülő tárgyakat, a tűzpárbajok közepette eltalált kisebb dobozok és nagyobb palackok a tehetetlenségi erőnek engedelmeskedve repülnek szanaszéjjel, vagy dőlnek el a megfelelő irányba. Igen, mindezt már a Max Payne 2 is tudta, de az ott használt Havok sokszor furcsa, már-már komikus eredményeket produkált. A tűz-



Ennél a jelenetnél közel jártunk az infarktushoz



Öt éve ez rendernek is álom lett volna...

harc során eltalált dobozok érthetetlen okból kifolyólag néha irreálisan több méter magasra pattantak fel – a Far Cryban viszont minden tárgy a tömegének és a lövedék vagy detonáció erejének kölcsönhatásából adódó erőhatásoknak engedelmeskedve, az esetek 99 százalékában a realitásnak megfelelően viselkedik. A jól beállított fizikus motor a Far Cryban nem csak működik, de a készítőknek hála használható, sőt sok esetben, logikai feladatoknak köszönhetően kötelezően alkalmazandó! Az egyik jelenetben a továbbhaladásunkat egy másfél méter mély medence alján hordókkal megrakott raklap akadályozta, amit csak akkor lökhettünk arrébb, ha a hordókat egyesével lelöktük róla, teret engedve ezzel a felhajtóerőnek. A logikai feladatok mellett a készítők fityiszt mutatva a Gabe Newell vezette Half-Life 2 csapatnak, egy az egyben berakták a HL2 előzetes videójában megdöbbenést keltő, láncokon függő hatalmas fémrudat, amit útjára engedve az animációban látottak mintájára lapították szét az útjába kerülő katonákat.

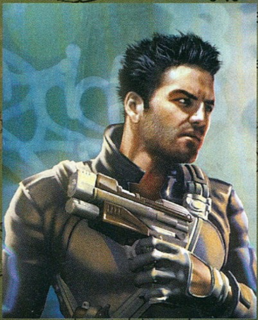
Szörnyek keringője

Az olümposzi magasságokig magasztalt grafikus motor mellett ideje végre rátérnünk a játékélményre is. Sokáig nagy bizonytalanságban vártuk a Far Cryt, mivel tudtuk, hogy a készítők eredetileg technológiai demónak szánták, és ez általában rossz ómen a játékszakmában – főleg játékélmény és történet szempontjából. Tudtuk, hogy szép lesz és technológiai szempontból többre képes, mint a már megjelent és a legtöbb még készülő motor, abban azonban egyáltalán nem voltunk biztosak, hogy játékként is megállja majd a helyét. A baljós felvezetés ellenére mindenkit megnyugtathatok: a Far Cry játékmenete semmivel sem

Legalább nem fog sokat szenvedni...

INNEN-ONNAN

Nincs új a Nap alatt – tartja a mondás. Mindez igaz a Far Cryra is. Az alaptörténet H.G. Wells Dr. Moreau szigete című regényének alapötletére épít, amit a készítők a Mission Impossible második részének vezérfonalával fűztek össze, azaz a főhős és barátnője a filmben látottakhoz hasonlóan megfertőződnek a mutációt okozó vírussal. Ugyancsak filmből átemelt ötlet a játék egyik átvezető animációja, amelyben az Aliens második részének képsorai köszönnek vissza (amikor Ripley hadnagy, illetve esetünkben Jack, visszamegy egyedül leszámolni a főellenséggel). A játék főszereplője sem túl eredeti figura, mivel a macho fickó szerepkörébe már több alkalommal (legjobb példa talán a Duke Nukem) beleélhettük magunkat. A filmek mellett az alkotók ötleteket merítettek már elkészült játékokból (egyes helyszineken található mutánsokat mintha egy az egyben a Deus Ex: Invisible Warból emeltek volna át), és megfricskáznak még fejlesztés alatt álló nagyágyúkat is. A Doom 3 előzetes mozijából ismerős toalett-jelenet és a jellegzetes biomechanikus szörnyek csakúgy megtalálhatók, mint a Half-Life 2 fizikáját demonstráló mozi köteleken himbálózó, útjára eresztett fémoszlopa. Ezek a „lenyúlások" szerintem igazából semmi különösebb célt nem szolgálnak, csak szimplán gúnyos jelek a szakma nagyjai számára: „Hé srácok, erre vagytok a legbüszkébbek? Látjátok, ilyet mi is tudunk…!"

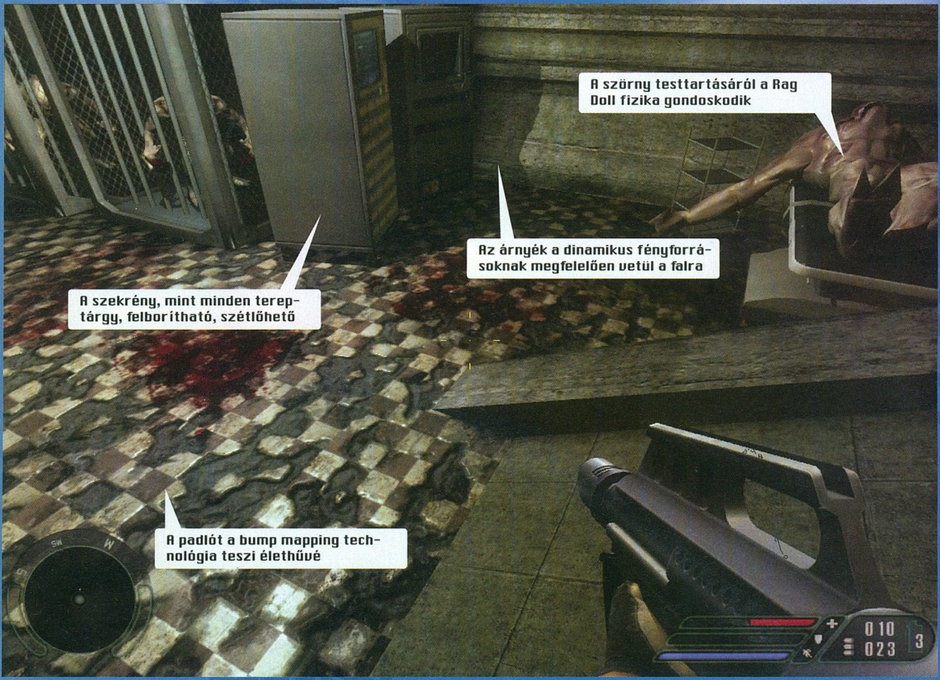


Békés életkép Far Cry módra

rosszabb, mint konkurenseié, sőt, sok esetben forradalmi – bár a sokat akarásból következően balul sikerült játékelemmel (a scripek nélküli mesterséges intelligencia) is találkozhatunk.

A szigeten talált mobiltelefonon kapjuk egyszerű, de több módon megoldható küldetéseinket, azaz a játék történetéhez kapcsolódó feladatok mindig ugyanazok, azonban, hogy a sziget bizonyos pontjára milyen úton-módon jutunk el, abban teljesen szabad kezet kapunk. Adott például egy hatalmas, vízzel körülvett objektum, ahol célunk kiszabadítani a fogva tartott tudóst. A szigetre egyetlen híd vezet, amit jól látható őrtornyok védenek. Ekkor a legszerencsétlenebb megoldás, ha átballagunk a hídon, és felvállalva a tűzharcot Rambo módjára verekedjük át magunkat az ellenség hullámain. Kevésbé veszélyes a híd alatt úszva, takarásból, észrevétlenül, hangtompítós fegyverrel pontos fejlövésekkel (minden találat azonnal halálos) zajtalanul belopakodni, vagy a túlparton található terepjáróval – a járműre szerelt gépágyúval lekaszálva az ellent – végigszáguldani a hídon, esetleg felkapaszkodhatunk a hegytetőre, ahonnan sárkányrepülővel szép nyugodtan vitorlázhatunk be a kiszemelt objektumba. A Far Cry tehát minden problémára több megoldást, ebből következően számtalan harci taktikát kínál, így mind a lopakodás, mind az eszeveszett öldöklés szerelmesei megtalálják számításukat.

Mint az előbbiekből kiderült, a Far Cry nem csak különbözőképp megoldható feladatokat, hanem vezethető járműveket is kínál. A már említett, géppuskával felvértezett négykerék-meghajtású katonai dzsipen és sárkányrepülőn kívül vezethetünk buggyt, kétféle motorcsónakot, egy hatalmas páncélozott kamiont, és a hasznavehetetlen, de viccés targoncát is. Az ígéretesen hangzó járművezetési lehetőség sok esetben inkább bosszúságot, mint örömmel teli pillanatokat fog okozni, ugyanis a járgányok irányítása finoman szólva nem éppen felhasználóbarát. Hősünk ugyanis kormányoz és lő egyszerre, így melegebb helyzetekben sosem arra nézünk, mint amerre megyünk, aminek a végén jó esetben az óceánba, szerencsétlen esetben pedig szakadékba zuhanunk. Az utunkba kerülő járműveket azonban nem csak



mi, de az ellenünk felvonuló zsoldosok, sőt, az okosabb mutánsok is előszeretettel használják, így gyakran lehetünk részesei autós és motorcsónakos üldözési jeleneteknek, amiket a felettünk keringő helikopterekből lövöldöző kommandósok tesznek még izgalmasabbá.

Ugyancsak az adrenalinpumpáló küldetések közé tartoznak a Doom-szerűen megvalósított, zárt terekben zajló missziók is, ahol az elszabadult, félelmetesen hörgő és pokolian erős fenevadakkal kell leszámolnunk. Az ösztönből, agyatlanul támadó mutánsok ellen általában a hatalmas tűzerő a nyerő, de a készítők szerencsére itt is képesek alternatívákat nyújtani a játékosok számára. Az okos, taktikus játék szerelmesei a stratégiai pontokon elhelyezett, rögzített gépágyú-állásokhoz csalhatják a szörnyeket, ahol játszi könnyedséggel végezhetnek velük.

A Far Cry változatos játékmenete nem csak a több útvonalon megoldható feladatoknak, hanem a változatos és jól használható fegyvereknek, és felszerelési tárgyaknak, valamint a többféle tulajdonsággal felruházott ellenségeknek is köszönhető. A taktikus játékosok számára éjjellátó szemüveg, és hanglokátorral ellátott távcső (a képernyő bal oldalán található radaron megjelenik a távcsővel befogott ellenfelek aktuális helyzete), az arzenálban felvonultatott kés és hangtompítós fegyverek, a zajtalanul sikló sárkányrepülő, valamint a kellékeink közt szereplő füst- és villanógránát nyújt megoldást. A vérmesebb akciózás szerelmesei hatalmas gépágyúkra, járműre és tornyokba telepített géppuskafészkekre, rakétavetőre és kézigránátokra építhetnek.

Ez a kettősség a Far Cryban szabadon engedett lényekről már nem mondható el. Az amúgy iszonyatosan nehéz (közepes fokozaton egyes helyszíneket volt, hogy csak több mint húszszori nekifutásra sikerült teljesítenem) játékban a fenevadak általában nyilegyenesen ránk rontanak, az emberekből mutálódott szörnyek pedig a tereptárgyakat figyelmen kívül hagyva lövöldözik ránk rakétáikat. A legvészesebb helyzeteket a szabad szemmel láthatatlan rémségekkel folyatott harc okozhat, amig rá nem jövünk, hogy éjjellátó szemüvegünket használva láthatóvá válnak ők is.

Script Over

Az előbbi fejezet bevezetésében említést tettem a Far Cry játékélmény szempontjából forradalmian újszerű, ám a túl sokat markolás következtében felemásra si-

Ejj, de kellemetlen ilyen pózban meghalni...

Akcióban a "remek" AI: a fickó nem velünk van...

Sárkányhátról nézve különösen gyönyörű a táj!

A multi meglepően szórakoztatónak bizonyult

Egy másodperc múlva ünnepelhetjük a jubileumi századik játékállás-visszatöltésünket...

keredett megoldásáról: a script nélküli mesterséges intelligenciáról. A készítők az eddig megjelent FPS-ektől eltérően, nem előre beállított és a megfelelő pillanatra időzített „bedrótozott", de látványos és izgalmas játékélményt magában hordozó mesterséges intelligenciát készítettek, hanem scriptek nélküli, szabad akarattal felruházott gépi ellenfeleket illesztettek a játékba. A gép által kommandírozott katonák látnak, hallanak, és a kialakult szituáció függvényében döntik el, hogyan cselekedjenek. Az esetek nagy részében azonban nem taktikusan gondolkodó katonákkal, hanem tehetetlenül ténfergő, bizonytalankodó ellenfelekkel találkozhatunk, akiket könnyedén küldhetünk a halálba. Katasztrofális mesterséges intelligenciáról azonban szó sincs, mivel néha tényleg rendezetten, egymást segítve, fedezékről fedezékre nyomulnak előre, azonban sajnos ez nagyon ritkán fordul elő. A script nélküli megoldás tehát jó, a számtalan útvonalon megoldható küldetések szempontjából nélkülözhetetlen, de a játékélmény tekintetében sajnos félsiker, hiszen a program sokszor alulmarad a „drótozott" Call of Dutyval szemben, nem is beszélve a zseniális, scripteket csak itt-ott használó Halo AI-járól, ami minden tekintetben a Far Cry fölé emelkedik.

Muliplayer

Jómagam úgy gondolom, a kifejezetten többszereplős játékmódra tervezett játékokkal (Unreal Tournament 2004, Battlefield Vietnam) szemben nem sok esélye van az egyjátékos módra fókuszáló, mellékesen multi lehetőségekkel is bíró programoknak. A Far Cry többszereplős játékmódjai és pályái azonban talán épp szkepticizmusomnak köszönhetően kellemes csalódást okoztak. A szokásos Deathmatch és Team Deathmatch módok mellett felvonultatott küldetés alapú Assault játékmóddal kellemes órákat töltöttünk el. A küzdelmek során természetesen beszállhatunk a járművekbe és a Halóhoz hasonlóan akár az anyósülésről is oszthatjuk az áldást. A Far Cry multi legnagyobb hibáját az aránylag kevés játékmódban, és a túl nagy pályákban látom, de ha össze tudtok hozni minimum 16 főből álló társaságot, biztos, hogy feledhetetlen órákban lesz részetek.

Zene és hangulat

Napjaink trendjeihez igazodva a Far Cry zenéje a történések alakulása és a szituációk függvényében dinamikusan változik. A filmzenékre emlékeztető zenék kiváló hangulatot kölcsönöznek a játéknak, amit tovább fokoznak a fegyverek és főleg a mutáns lények idegborzoló hangeffektjei. Hangok és zenék tekintetében tehát nem igen tudnék belekötni a játékba. A káprázatos képi világnak, az átlag feletti zenéknek és hanghatásoknak már elégnek kellene lenniük ahhoz, hogy a hibázó AI ellenére olyan hangulatot varázsoljanak, ami a képernyő elé szegezi a játékosokat. Christ magával is ragadta – én azonban sokszor kiestem a hawaii inges főhős szerepéből, és igazán jól csak a szűk folyosók horrorisztikus világában éreztem magam.

A hordók szétrepülnek a reális fizikának hála

Konklúzió

Nagyon nehéz a Far Cryt értékelni. Egyrészről itt van ez a csodálatos, majdhogynem mindenre képes grafikus motor, a ködösítés nélkül végtelenségig átlátható, élő világ, a fantasztikus zene és a több szempontból kiváló játékmenet. Másrészről pedig ott vannak a játék bosszantó hibái, valamint a felemásra sikerült főhős, akivel – számomra legalábbis – nagyon nehéz azonosulni.

Mindezektől eltekintve nyugodt szívvel állíthatom, hogy a Far Cry techdemo múltjától függetlenül kiválóra sikeredett. Hibái forradalmi megvalósításának köszönhetően könnyedén megbocsáthatók, gépigénye a kiváló skálázhatóságnak köszönhetően nem vészes, középkategóriás gépekre is tökéletesen méretezhető, szóval minden megvan benne, hogy ne csak a grafikusmotor-háborút folytató szakembereket, hanem a játékosokat is elkápráztassa. Ez egy első játékos stúdiótól több mint elég!

Sasa

EZ+AZ

Doom

+

Dr. Moreau

+

Trópusok

=

Far Cry

grafika	25/25
zene	14/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15

93%

összhatás	5/5

\+
- káprázatos grafika
- több mint 20 óra játékidő
- hatalmas bejárható terület

–
- a járművek vezetése nehézkes
- néha buta AI

Call of Duty 92%
Halo 93%
XIII 87%

Minimum gépigény: 1000 MHz Pentium 4, 256 MB RAM, 4GB HDD, 64 MB VRAM

A PC GURU -hoz minden hónapban egy teljes játék tartozik!

CD és DVD - melléklettel!

20-25 % megtakarítás!

PC GURU előfizetési ajánlat:

Tesztelőfizetés* 30%-os árengedménnyel!

PC GURU 4 szám 5 030Ft

PC GURU fél évre 8 616Ft **

PC GURU egy évre 16 164Ft ***

Előfizetéssel kapcsolatban hívja a **06 1 888 3421, 22, 23**-as telefonszámot.

* tesztelőfizetés új, belföldi előfizetőkre vonatkozik. (a tesztelőfizetéssel létező, vagy lejárt előfizetést nem lehet meghosszabbítani)

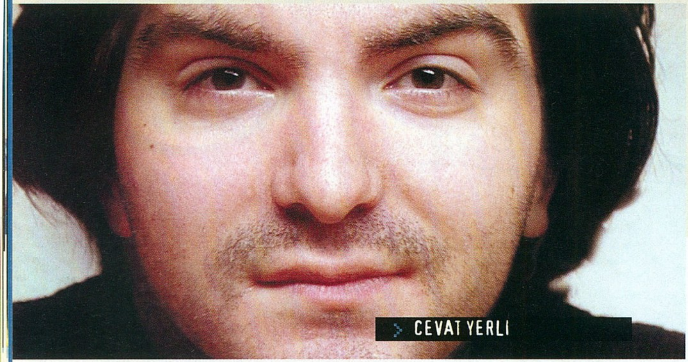
** az ár 20% kedvezményt tartalmaz!

*** az ár 25% kedvezményt tartalmaz!

előfizethető a www.pcguru.hu illetve a terjesztes@vogelburda.hu e-mail címen!

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

FAR CRY interjú


CEVAT YERLI

MEGNÉZTÜK, ÉS NEM HITTÜNK A SZEMÜNKNEK. A FAR CRY REKLÁMJAI CSODÁLATOS MÓDON IGAZAT MONDTAK: ILYEN GRAFIKÁT VALÓBAN NEM LÁTOTT MÉG EMBERI SZEM JÁTÉKBAN. A CRYTEK CSODÁT TETT, MI PEDIG MEGKÉRDEZTÜK: HOGYAN?

CRYTEK®
WWW.CRYTEK.COM THE ENTERTAINMENT ENGINE

Ahogy már megszokhattátok az utóbbi hónapokban, egy PC Gurus megateszthez interjú is dukál, ahol a legilletékesebb, maga a fejlesztő árul el újabb érdekességeket, titkokat a játékról. A Far Cry nemzetközi készítőcsapatából magát a nagyfőnököt, a török származású Cevat Yerlit sikerült elkapni egy kis beszélgetésre, aki a Crytek cégvezetője, emellett technikai és kreatív igazgatóként a programozók és designerek közvetlen főnöke is. Ő az az ember, aki jelenleg a legtöbbet tud a Far Cryról a földkerekségen...

PC Guru: A Far Cry eredetileg X-Isle cím alatt egy nVidia techdemónak indult. Hogyan lett ebből végül játék, és miért cseréltétek le az X-Isle dinoszauruszait zsoldosokra és mutánsokra?
Cevat Yerli: Amikor az X-Isle fejlesztése elkezdődött, a Crytek igazi virtuális cég volt, a csapat tagjai otthon dolgoztak szerte a világon, és interneten tartották a kapcsolatot. Ahogy a munka haladt előre, a tapasztalat azt mutatta, hogy ez a struktúra nagyobb volumenű projekteknél nem igazán működik. Ezért 2000 karácsonyán megalapítottuk az igazi Cryteket Németországban, Coburg városában. Úgy gondoltuk, letelepedéssel járó kibővült lehetőségeinket akképpen tudjuk legjobban kihasználni, ha a techdemónak indult projektünket igazi csúcskategóriás first person shooter játékká növesztjük – hát így született a Far Cry. A dinoszauruszok lecserélése elég hosszú történet, a fő ok az volt, hogy úgy gondoltuk, dinoszauruszokra vadászni nem olyan érdekes és izgalmas a játékosok számára, mint emberi intelligenciával bíró katonákra és félelmetes képességekkel rendelkező mutáns szörnyekre.

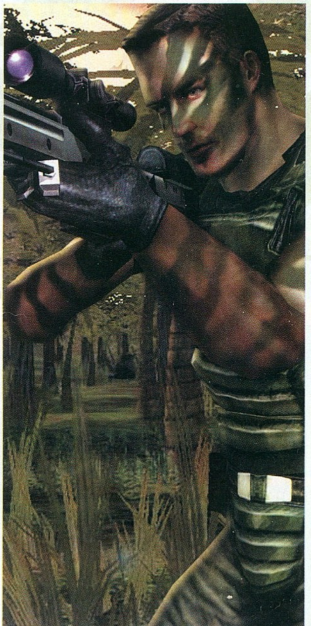
PC Guru: Mi történt az Engalus és a Silent Space című játékokkal, amiken még a Far Cry bejelentése előtt dolgoztatok?
Cevat Yerli: Felfüggesztettük a fejlesztésüket, hogy minden erőnkkel a Far Cryra tudjunk összpontosítani. Jelenleg nem is tervezzük, hogy folytatjuk a munkát ezeken a programokon, de a jövőben ez még természetesen változhat.

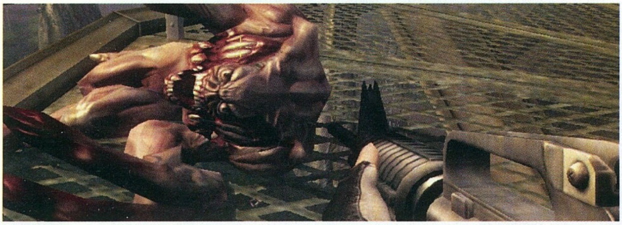
PC Guru: A publikus demo és a tesztverzió alapján egyaránt az volt a véleményünk, hogy a játék igencsak nehézre sikeredett. Ez persze nem baj, imádjuk a kihívásokat, de több legendásan nehéz játék (Thief, Commandos) fejlesztőitől hallottuk már, hogy a nehézségi szint eléggé visszavetette a játék eladásait... Ti nem tartotok ettől?
Cevat Yerli: Nagyon bonyolult és kemény feladat a Far Cry nehézségi szintjeinek beállítása, hiszen a nehézségi fok nagyrészt a játékos akcióitól függ. A demo után rengeteg olyan visszajelzést kaptunk, hogy a játék brutálisan nehéz – és egy csomó olyat is, hogy túl könnyű! Azt hiszem, akik túl nehéznek találták a játékot, nem jöttek rá az általános érvényű szabályra: ha túl nehéz, próbálkozz más taktikával! Mindenesetre, hogy mindenkinek a kedvére tegyünk, a demo óta beépítettünk még két nehézségi szintet a játékba: egy szuperkönnyűt, és a veteránok számára egy ultranehezet.

PC Guru: Már több mint egy éve bejelentettétek, hogy a CryEngine megérett a licencelésre. Tudsz nekünk mondani valamit erről a témáról anélkül, hogy üzleti titkokat sértenél?
Cevat Yerli: Az igazán izgalmas részleteket (az ár, a licencelők listája) nem mondhatom el, remélem megérted... Annyit mondhatok, hogy már több céggel sikerült licencszerződést kötni a CryEngine technológiára, és természetesen a mi következő játékunk is erre fog alapulni.

PC Guru: Leírnád, hogyan telik egy átlagos napod a Cryteknél?
Cevat Yerli: Reggel tíz körül érkezem, első dolgom, hogy megpróbálok nem infarktust kapni, amikor meglátom, mennyi e-mailre kell válaszolnom (a cég vezetőjeként és technikai/kreatív igazgatóként legalább napi 150 levelet kapok, plusz ott vannak még a belső céges levelezőlistáink...). Ha ezzel kész vagyok, tartunk egy rövid megbeszélést a producerekkel, és a két testvéremmel, Avnival és Farukkal, akikkel közösen irányítjuk a céget. Ennek általában délre vége van, ekkor kiugrunk ebédelni – kivéve a keddeket, ami a Cryteknél „török nap", ilyenkor a családunk az egész csapatot vendégül látja ebédre. A délutánt a programozókkal és a designerekkel töltöm, majd este 8-9 körül egy újabb vezetői szintű megbeszélés, a testvéreimmel, zárja a napot. Ja, és ha egész nap nem sikerült időt szakítani rá, akkor ezután ülök be a teszterek közé egy kis Far Cry multiplayerre.

A járművek megvalósítása döbbenetes





A Crytek a bolondját járatja az id-vel: a Doom 3 szörnyei már ismerősek lesznek a Far Cryból...

Richard Tsao, a CryEngine egyik alkotója

PC Guru: Mire vagy a legbüszkébb a játékban, és miket tartasz a legerősebb pontjainak, amikre a játékosok évek múlva is emlékezni fognak?

Cevat Yerli: A legbüszkébb arra vagyok, hogy sikerült összehozni egy olyan csapatot, ami minden előzetes tapasztalat, kiadott játék nélkül, a nulláról kezdve, három év kemény munkájával meg tudott alkotni egy olyan játékot, és egy olyan technológiát, amihez foghatót elvétve láthattak csak a játékosok az utóbbi években. Legerősebb pontként a nemlinearitást, a korát megelőző mesterséges intelligenciát, és természetesen a grafikai megvalósítást emelném ki.

PC Guru: Mik a várakozásaid a játék fogadtatásával, milyen eladási eredményeket vársz?

Cevat Yerli: Nagyon nehéz megtippelni, sosem lehet tudni, mire indul be igazán a piac fantáziája. Mindenesetre a demót egy hónap alatt több mint másfél millióan töltötték le, és ebben nincsenek benne azok, akikhez fájlcserélő hálózatokon, vagy játékmagazinok CD, vagy DVD-mellékletén jutott el a játék. Ebből kiindulva azt hiszem, van okom bízni a kereskedelmi sikerben.

PC Guru: Ha újságíró lennél, hány százalékot adnál a Far Cryra?

Cevat Yerli: Hú de gonosz kérdés...! Ha túl sokat mondok, nagyképűnek tűnök, ha túl keveset, kishitűnek... (nevet) Ha végignézem, milyen FPS-ek kaptak az elmúlt időkben 85% feletti értékelést a sajtóban, és ezeknél mennyivel többet nyújt a Far Cry játékmenet, grafika és design terén, úgy gondolom, mindenképpen 90% feletti értékelést érdemel a játékunk.

Fény-árnyék hatások: csillagos ötös!

PC Guru: Volt olyan ötlet, terv, amit bele akartatok tenni a játékba, de idő hiányában, vagy technológiai problémák miatt kihagyni kényszerültetek?

Cevat Yerli: A lehető legőszintébben mondom: nem. Mindent sikerült beleépíteni a játékba, amit akartunk, sőt, annál sokkal többet is, mint amit a kezdet kezdetén elképzeltünk.

PC Guru: A CryEngine szemmel láthatóan az egyik legfejlettebb technológiával rendelkezik a mai grafikus motorok között. Milyen árat kellett ezért fizetni (fejlesztők száma, kutatással/fejlesztéssel töltött idő stb.)?

Cevat Yerli: Az ár magas volt, és fájdalmas, de utólag mindenképpen úgy gondolom, hogy megérte. A CryEngine motoron kilenc programozó dolgozott két és fél évig, ez kb. 22 emberévnyi munkát jelent.

PC Guru: Hogyan oldottátok meg a bejárható terep nagy méretét, mennyiben újszerű technológia ez?

Cevat Yerli: Ez volt az egyik ok, ami miatt szükség volt arra a bizonyos 22 évre... A megoldást a level of detail (LOD) technológia intelligens használata a lehető legtöbb játékelemre, illetve a nagymértékben optimalizált shader-alapú renderelési technológia jelentette.

PC Guru: Hogyan látod a fejlettebb grafikával járó növekvő munkaigény problémáját (a grafikusoknak bump mapet, specular mapet, normal mappinghez részletesebb modelleket kell alkotni stb.)?

Cevat Yarli: A Far Cryban több mint három év munkája fekszik, ez például elég hatékony megoldás a problémára! (nevet) Egyébként igazad van, a játékfejlesztés minden területén tapasztalható minőségemelkedés hatványozottan jelentkezik a projekt befektetett munkaigénye területén. Van, aki ezt a még több fejlesztő alkalmazásával oldja meg, és több száz fős óriás fejlesztőstúdiókat épít, mi az okos és hatékony erőforrás-menedzsmentben hiszünk. A Far Cry tapasztalataiból az látszik, hogy a jövőben jobban kell majd külsősökre, a fejlesztés egyes szakaszaiban átmenetileg alkalmazott szabadúszókra támaszkodnunk. Azonban ez sem változtat sokat azon, hogy a csúcskategóriás játékok továbbra is hatalmas költségvetést, nagyon szigorú szervezést, dinamikus menedzsmentet és a játékban levő újítások, az igényelt kutatási munka mennyiségétől függően 18-36 hónapnyi fejlesztési időt fognak igényelni.

PC Guru: Mit szólsz 2004 eljövendő FPS-slágereihez, a Doom 3-hoz, a STALKER-hez és a Half-Life 2-höz? Mit gondolsz, miben tudjátok ezeket a játékokat lepipálni a Far Cryjal?

Cevat Yerli: Úgy gondolom, játékunk a mesterséges intelligenciája, a nemlineáris játékmenete, illetve a trópusi helyszín grafikai megvalósítása önmagáért beszél, és bőven megállja a helyét akármilyen játékkal történő összehasonlításban.

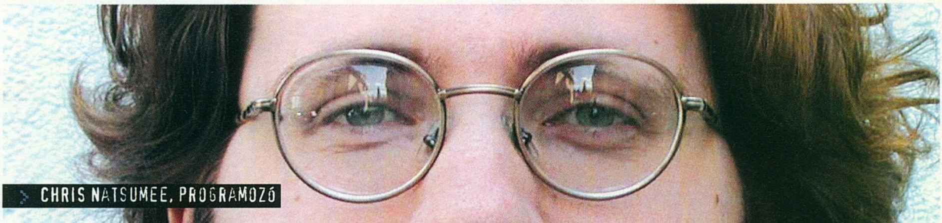
PC Guru: Igazán sajnálatos és szégyenletes jelenség mostanában a csúcskategóriás játékok félkész verzióinak vagy akár forráskódjának kilopása a fejlesztőtől, és elterjedése. Egy Far Cry alfaverzió is kering a fájlcserélő hálózatokon...

Cevat Yerli: A játékiparban mindig is voltak biztonsági rések, ahol kiszivároghattak a játékok korai verziói, forráskódok, vagy akármilyen más bizalmas anyag – csakhogy ennek a rosszindulatú kihasználása mostanában kezdett csak el aggasztó méreteket ölteni. Ezt a trendet nemcsak reménytelenül ostobának és pusztítónak tartom, de úgy gondolom, ha ez így folytatódik tovább, az komoly veszélyt jelenthet az egész PC-s játékpiacra nézve. Ezúton is szeretném felhívni minden hacker, bétaverziót elterjesztő vagy eladó teszter és hasonló figura figyelmét, hogy gondolkozzanak el egy kicsit azon, milyen következményekkel járhatnak tetteik. A kiadók egyre kevésbé merik majd a pénzüket nagy PC-s projektekbe fektetni, hiszen egy-egy ilyen kód-szivárgás kemény plusz hónapokat adhat hozzá a fejlesztési időhöz, vagy megcsáklyázhatja a játék gondosan (és drágán) kiépített marketingkampányát. Újabb érv a kiadók számára, hogy inkább konzolos fejlesztésbe öljék a pénzüket, hiszen ott ez a kockázat teljesen ismeretlen... Hosszú távon tehát ez a folyamat nagyon súlyosan károsíthat minden PC-s fejlesztőt, kiadót, és rajtuk keresztül természetesen a játékosokat is.

PC Guru: Gondoltátok volna valaha, hogy a Doom 3 előtt fog a játékotok megjelenni?

Cevat Yerli: Soha! Abban sem mertünk reménykedni, hogy a Duke Nukem Forever előtt jelenünk meg, aztán tessék... (nevet)

Hancu



CHRIS NATSUMEE, PROGRAMOZÓ

dice
POWERED BY gamespy
PC CD-ROM
PC CD-ROM
BATTLEFIELD Vietnam
16+
http://battlefieldvietnam.ea.com

FORRÓ ÉS PÁRÁS,
.50 KALIBERŰ
GOLYÓZÁPOROKKAL
EA GAMES
Challenge Everything
HŐSÉG, FULLASZTÓ PÁRA ÉS FÉLMILLIÓ VIETKONG – CSAK EZ VÁLASZT EL A GYŐZELEMTŐL. NYOMULJ ÁT DZSUNGELEN, FOLYÓKON ÉS TENGERPARTOKON. KÜZDJ A HO SI MINH ÖSVÉNYTŐL HUE UTCÁIIG. IRÁNYÍTS F-4 FANTOMOKAT, FOLYAMI NASZÁDOKAT ÉS M551-ES TANKOKAT. ÁM LÉGY ÓVATOS, MERT AZ ELLENSÉG T-54-ES TANKOKKAL, MIG-21-ESEKKEL ÉS MI-8-AS HELIKOPTEREKKEL ZARGAT MAJD.
ISTEN HOZOTT A DZSUNGELBEN.
© 2004 Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield Vietnam is a trademark of Digital Illusions CE AB. Electronic Arts, EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

A Codemasters kiköszörülte az előző rész csorbáját

Colin McRae Rally

:: fejlesztő codemasters :: kiadó codemasters :: web www.codemasters.co.uk/colinmcrae04

Az autós játékokra specializálódott angol Codemasters munkásságát hihetetlen kettősség jellemzi. Néha csodákra képesek (Colin 1), máskor pironkodás nélkül előállnak olyan játékokkal, amelyek az ultragagyi kategóriába tartoznak (IndyCar Series, Colin 3). Ezúttal csodát műveltek - ami viszont csak három napig tart...

Colin McRae a maga műfajában lassan eléri azt a szintet, amit Michael Schumacher a Formula 1-ben: ha megkérdezik Mariska nénit (akitől az autósport olyan távol áll, mint Csonka Andrástól az Oscar-díj), hogy mi jut eszébe az F1-ről, Schumacher nevét biztosan rávágja...

> "A Colin-sorozat az utóbbi évek bukdácsolása után ismét a régi fényében tündököl!"

A rally fenegyereke mindent meg is tett ezért az ismertségért. Hihetetlen vezetéstechnikai tudása még a menők között is szembetűnő, látványosan versenyzik, ami a nézőknek nagyon tetszik, óriási bukások fűződnek a nevéhez, és még a dühkitörései is élményszámba mennek (emlékezhetünk olyan jelenetekre, amikor az autóját rugdosta, a motorháztetőt csapkodta vagy a karosszérián végzett kisebb átalakítást egy kerékemelő segítségével...).

Számítógépes játékok terén is letett már hősünk egy s mást az asztalra, gondoljunk csak a Colin McRae Rally sorozat első darabjára, ami öt évvel ezelőtt látott napvilágot. Persze személyesen sok köze nem volt hozzá, de mégis csak az ő nevét viseli az első igazán ütős rally játék, ami hosszú évekig vezette a kategóriát, s aminek hírnevéből a Codemasters tulajdonképpen a mai napig él. A meghatározó élményt mi sem jelzi jobban, minthogy a második, de főleg a harmadik rész igénytelensége után a felhasználók zöme nem legyintett egy nagyot a negyedik változat hírére, hanem a demo megjelenésekor ezerrel töltötte le mindenki (aki kimaradt belőle, megtalálhatja e havi DVD mellékletünkön!), és mondta el jó vagy elmarasztaló véleményét, függetlenül attól, hogy az utóbbi időben milyen gyakran volt kénytelen csalódni a ködmesterek játékaiban. Jómagam is így voltam vele, annyi különbséggel, hogy én – több mint egy hónappal a boltokba kerülés előtt – a végleges és teljes változatról tudom mindezt megtenni (ilyenkor szeretek újságíró lenni!).

Megkímélt állapotú 206-os igényesnek eladó!

Romantikus naplemente 5000-es fordulatszámnál

A képbe éppen nem fért be az öreg Yoda mester, aki a rally nézőit jedi-trükkökkel szórakoztatja

A szakasz után itt meg is állhatunk ebédelni

A szélvédő közel tökéletes állapotú

Játék az élet

A meglehetősen időrabló telepítés után (2.6 GB adat kúszik fel a merevlemezre) nagyon tetszetős, jól elrendezett és hangulatos menüben találtam magam, ami az első pillanatban adja magát, és ez azért nem evidens, mert jó pár bajnokságot és egyéb opciót kellett a játékosok számára átláthatóan megvalósítani. Ennek némileg ellentmond, hogy ahhoz, hogy egy sima szakasz rajtjához elérjünk, kilenc (!) menün kell átverekednünk magunkat. A különféle opciók jelen esetben is az autós programok megszokott jellemzői. Természetesen a hálózatos játék (LAN vagy internet), a magányos aszfaltbetyároknak pedig a Quick race (véletlenszerű szakaszon és autóval lehet versenyezni beállítási lehetőségek és gumiválasztás nélkül), egyedi szakaszok, amikor egyetlen gyorsaságira kell összpontosítanunk (setup engedélyezett, és a sérülés erősségét is meghatározhatjuk normál, valamint heavy fokozatban), illetve egy komplett rally. Utóbbi a legérdekesebb, hiszen a nyolc ország hat-hat gyorsaságiján kívül, előre összeállított szakaszokból további kihívások is várnak ránk. Ilyen kihívások a szuper speciálok, a legjobb ugratós, aszfaltos, valamint murvás pályák gyűjteménye, de ha mindez nem lenne elég, mi is összeállíthatjuk kedvenceinket saját rally keretében.

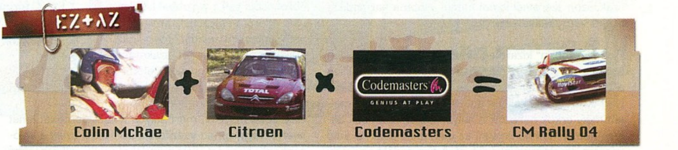
Csak annyi a bökkenő, hogy a játék elindításakor szinte minden le van zárva, feloldásukhoz az egyetlen járható út valamelyik bajnokság elindítása. Nem is húztam az időt, kiválasztottam az alap fokozatot, ami a 2WD, magyarul kétkerék-meghajtású autókat jelenti normál sérülési értéken (lehet egyből a WRC-ket is nyüstölni, de úgy voltam vele, hogy jobb lépésenként haladni). Az osztályban szereplő öt járgány közül négy kapásból elérhető: Ford Puma, MG ZR, Citroen Saxo és Fiat Punto. A legacélosabbnak a Punto ígérkezett, a maga kellemes 215 lóerejével, de az adattáblákat tekintve tulajdonképpen nincs sok különbség köztük (vezethetőségre már igen, később a többit is kipróbálva láttam, hogy jól döntöttem, nekem valahogy a Fiat jött be a legjobban. (noha a valóságban ki nem állhatom az olasz autókat; persze a Ferrari és társai kivételt képeznek…). Az egyetlen rejtett autó a Volkswagen Golf, ezt a 2WD bajnokság megnyerése után kapjuk meg. Ausztráliában kezdődött a szezon, a bajnokság erősségének megfelelően csupán az első négy szakasszal, ám a menüben feltűnik egy újdonság, mégpedig a shakedown, ami a verseny előtti gyakorlást jelenti az adott ország jellegzetességeit figyelembe véve. A kenguruk földjén jellegzetes gurulós murvával, iszonyú porral, szárazsággal és hatalmas ugratókkal találkozunk. A harmadik szakaszon van egy szűk rész, amivel vigyázni kell, a negyedik közepén pedig egy becsapós kanyar, ahol keményen oda lehet vágni a kocsit, ha nem figyelünk eléggé. A normál sérülési foknak köszönhetően az autót nem kell túlságosan félteni, bizonyosan nem fogjuk széthajtani, a program ilyen szempontból eléggé engedékeny.

A rally megnyeréséért 16 pontot kapunk (a legjobb nyolc van a díjazottak között), és – ahogyan a valóságban – a gyártók is külön versenyt vívnak. Az első hely megszerzése még kezdők számára sem jelenthet gondot, mivel az ellenfelek elég gyatra időket futnak. Ha a kanyarok előtt biztonsági autózást bemutatva két lábbal taposod a féket, vagy elkövetsz néhány hibát (pl. berepülsz a fák közé, megakadsz egy sziklában), még vidáman, és jelentős időkülönbséggel lehet a gépet verni.
A gépet ezúttal is kitalált versenyzők jelentik, valóságos személyként egyedül McRae-t találjuk a Citroen-

A Tasnádi Zoli-McRae duó alázza a mezőnyt

ben (a spanyol V. Torres vagy a finn M. Gron na vajon, ki lehet…?).

A folytatásban újfent szokatlan játékmenetben lesz részünk. A tuning alkatrészeket (merthogy azok is vannak ám!) egy különálló feladat teljesítésekor érdemeljük ki, függetlenül a verseny során elért helyezésünktől. Ezek az alkatrészek mindig arra az országra jellemzőek, amelyek a bajnokság során éppen várnak ránk. A sorban Finnország következik, ennek apropójából egy rövidke szakaszon ugratni kell, oly módon, hogy a skálán elérjük a százas osztást, és időre beérjünk a célba. Jutalmul jobb hatásfokú lökésgátlót kapunk, ami az útfekvést is kedvezően befolyásolja. Két lehetőségünk van, de ha nem lenne elég, a következőket kell tenni: a két próba után nem a folytatást kell választani, hanem a kilépést, és a mentett játékállást betölteni. Ekkor megint a világtérképnél találod magad, és ismét neki lehet esni a feladatnak (ha a versenyzés során szeretnél egy szakaszt újrakezdeni, ez a módszer szin-



colin mcrae rally 04

mcrae 01

18 évnyi rallyzással, egy világbajnoki címmel és 25 futamgyőzelemmel a háta mögött a skót fenoménnek az idei rally-évadot előreláthatólag ki kell hagynia... Eddigi kenyéradója, a Citroen nem tart igényt tovább a szolgálataira, aminek oka elsősorban a szabályváltozásokban keresendő: a csapat harmadik számú versenyzője nem rendelkezhet a megelőző három évben dobogós helyezéssel, ráadásul a gyártók pontversenyébe csak két autó eredménye számít bele. Loebbel tavaly nyáron, Sainzcal ősszel hosszabbítottak szerződést, emiatt McRae számára nem maradt hely. Természetesen szóba kerültek különböző pótmegoldások is. A legkézenfekvőbb egy másik csapatban való szereplés lehetősége, de az élgárdánál nem volt szabad vezetőülés – főleg nem annyiért, amennyit McRae kért fizetésként –, gyengébb autóba (Skoda és Mitsubishi) pedig érthetően nem akaródzott neki beülni. Felröppent a pletyka, hogy saját csapatot alapít, és az M-Sporttól bérel egy Ford Focust, de nem sikerült támogatókat találnia. A GT bajnokságban való indulás híresztelése a félig hihető kategóriába tartozik, viszont a komoly hírforrások által is említett NASCAR-indulás teljesen nevetséges volt.

colin mcrae rally 04

McRae jobb híján, az év elején a Dakar Rallyn szerepelt egy Nissannal, méghozzá nem is rosszul, hiszen két szakaszt megnyert, és összetettben rövid ideig a harmadik helyen állt. Váltógond miatt azonban jelentősen visszaesett (egy éjszakát a sivatagban volt kénytelen tölteni, és csak a szervezők trükkjének köszönhetően maradt versenyben – ugyanis állítólagos fegyveres fenyegetettség miatt két versenynapot töröltek). Végül a huszadik helyen ért célba, ami nem rossz eredmény az előzmények és annak ismeretében, hogy az idei Dakar az utóbbi évek legnehezebb megmérettetése volt.

A Dakar kapcsán említsük meg a magyarok szereplését is: az autósok között a Benyó/Maurer kettős az első afrikai szakaszt sem tudta elkezdeni, Kiss Sándorék az elismerésre méltó 29. helyről voltak kénytelenek kiállni váltó- és motorblokk-sérülés miatt, Palik „170 mérföld" László bukott, a Liszi/Rack duó pedig a verseny közel felénél adta fel. Szalayék nagy nehézségek árán, de az 52. helyen célba értek. A motorosoknál Szilvási Péter fizikai kimerültség, Perepatics Richard műszaki gondok miatt utazott idő előtt haza. A kamionosok mezőnyében indulók a csapattagok kiesése miatt visszafordultak, egyedül a Szalayékat támogató, Darázsi Zsolt által vezetett kamion futott be 37.-ként a dakari célba.

mcrae/dakar rally

Tíz méteren hét kátyú? Akkor ez az M7-es!

tén alkalmazható, de ne felejtsd el, hogy a mentés két gyorsaságinként történik, tehát ha például a negyedik szakaszon szeretnél ismét menni, előbb a harmadikat is újra végig kell tekerned).

Finnországban kizárólag murvás útfelülettel találkozunk, ám ez olyan jó minőségű, hogy a budapestiek a két kezüket összetennék, ha a városban aszfalt helyett ilyen utakon kellene autózniuk. Viszont az út mellett mély árkok nehezítik a helyzetünket, ezért sok helyen nem érdemes levágni az utat, mert csak az autó jelentős amortizációját érjük el. A finn erdőkben óriási bukkanókra kell számítanunk. Pontosabban nem is a bukkanók óriásiak, hanem a tempó, így az apró dombocskák is Kékestetőnek hatnak. A nagyobb dobbantóknál még a kis táblákat is megtaláljuk, amivel az ugrás hosszát mérik.

A futam után következik a második próba: aszfaltos részen gyorsítás, majd meghatározott helyen megállás. A helyesen tippelők között kerámia féktárcsákat sorsolnak ki. Rutinos pilóták ebből már ki is találják, hogy a következő versenyhelyszín Spanyolország, kizárólag aszfaltos, szűk hegyi utakkal. A negyedik szakasz a legnehezebb, amikor hegyről lefelé, hepehupás, keskeny csíkon kell autóznunk. Érdekes módon a pályák szűkössége ellenére ezen a rallyn szoktam legkevésbé összetörni a járgányt, a szerviz parkban szinte hozzá se kell nyúlni. A magyarázat a játék fő hibája: irgalmatlanul tapadnak a gumik. Összesen 19 fajtájú gumiabroncsból kell a legjobbat kibökni (34 eltérő útfelületre), ami néha nem egyszerű feladat, mert igaz ugyan, hogy csak két szakaszra kell előre gondolkodni, de előfordul, hogy két ellentétes útfelület váltja egymást. Érdemes bizony erre is odafigyelni, mert súlyos másodperceket lehet nyerni, vagy éppen veszíteni a döntéssel (mint a valóságban!). Nagyon azért nem lehet mellényúlni, a gumi szétszakadásához direkt olyat kell választani, ami arra az útra teljesen alkalmatlan. Rettentően sajnálom, hogy Monte Carlo ezúttal is kimaradt a helyszínek közül (csak az első részben volt benne), azokon a pályákon ezerszer jobban ki lehetett volna aknázni ezt a lehetőséget. Amikor a gyorsasági elején még száraz az aszfalt, a közepén már vizes, a hegytetőn pedig már hó és jég borítja az utat…

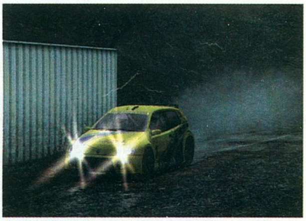
Az autóválasztó menüben négy funkcióbillentyű használható:
F1-F2: forgatás vissza és előre
F3-F4: ajtók nyitása és zárása.

„Kapcsold az ötödik sebességet!"

A harmadik feladat Japánban vár ránk, ahol speciális esőgumikat nyerhetünk, ha egy rövidke vizes szakaszon idő're minél több farolást mutatunk be. A távoli szigetországban esőre és sötétségre kell felkészülnünk, tehát különösen jól jönnek az esőgumik. A szakaszok szinte csak éles kanyarból állnak, a harmadik gyorson még hatalmas víztócsákon is át kell gázolnunk.

A 2WD bajnokság normál részében ezzel elérkeztünk az utolsó feladathoz, ami Nagy-Britanniára készít fel minket. Mind közül ez volt a legszokatlanabb, ugyanis egy fékpadon találjuk szeretett versenyautónkat, ahol különböző sebességi fokozatokban bizonyos tartományon belül kell tartanunk a fordulatszámot. A próba megkezdése előtt érdemes átfutni a billentyűzet-, vagy kormánykiosztást, mivel sebességet nekünk kell váltanunk, és ha menet közben kezdjük keresni a fel- és leváltó gombokat, biztosan nem fog sikerülni időhatáron belül „célba érni". Annyi könnyebbség van a dologban, hogy a feladat előre programozott, tehát többszöri próbálkozás után már tudni lehet, hogy mikor milyen fordulatszám fog következni. Szerintem sokkal érdekesebb lenne, ha mindezt véletlenül generálná. Ha sikerül a mutatvány, olyan sebváltót kapunk, amivel gyorsabb a váltás és nagyobb a strapabírása.

A szezont Nagy-Britanniában zárjuk: a pálya itt sár és aszfalt keveréke. A 3.-4. szakasz során érkezünk el a legnagyobb dilemmához: a lawfordi pályán 98 százalékban esős aszfalton kell menni, Tylwich-ben viszont ez a rész csak 8 százalék, a többi murva. Vagy bevállalod, hogy az egyikre építesz, és a másik részen nem lesz megfelelő tapadásod, vagy köztes megoldást keresel. Még azt is figyelembe kell venni, hogy ha a puha murvás gumit választod (ami a második részre javasolt), a 4,6 km-es aszfalton sokat kophat, és mire a második gyors elejére érsz, lehet, hogy semmit nem értél az egész taktikával. Itt legyen okos az ember… Nekem egyébként az egész játékban a lawfordi gyorsasági tetszik a legjobban.



Lakott területen csak bekapcsolt reflektorral!

Ezt magyarázhatom a márkaszervízben…

Teljesen reális végeredmény!

A bajnokság megnyerése kérdésként fel sem merülhet, mert az ellenfelek ritka gyenge időket autóznak. Ha kockáztatás nélkül mész végig a szakaszokon, akkor is több másodperccel vered őket, sőt, ebbe még két-három súlyos hiba is belefér. Jutalmad – az örömön felül – a 2WD egyetlen rejtett autójának, a Volkswagen Golfnak a kikódolása.

Eggyel feljebb lépve a 2WD bajnokság advanced fokozata vár rád, ami annyiban különbözik az előzőtől, hogy jobban sérül az autó, erősebbek az ellenfelek, és egy-egy országon belül immár öt szakaszt kell teljesíteni. Vegyük őket sorrendben: az autósérülés érez-

Ez volt az elütött fotós gépében az utolsó kockán

során kell autót javítani (az új gyorsok általában a legnehezebb erősségűek).

A 2WD advanced bajnokságban új próbába és országba botlunk. Az amerikai pályán murvára való gumikért megy a harc (szintén farolás a cél, tehát nem árt, ha erősen rángatjuk a kéziféket), Görögországban pedig széles, de rettentő köves és sziklás utakon kell terelgetnünk négykerekűnket. Ráadásul menet közben megkapjuk a bónusz autók listájából a Subaru Impreza 22B Sti-t. A bajnoki cím ez-

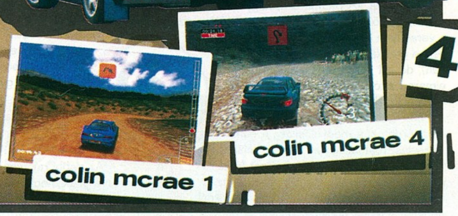
A következő lépcsőfok a négykerék-meghajtású gépek kategóriája. Szintén van normál, illetve advanced erősség a kétkerekesektől megszokott paraméterekkel (a képbe értelemszerűen belép a turbó is, mint meghibásodási lehetőség). Négy autó ezúttal is rögtön kipróbálható: Citroen Xsara, Ford Focus, Subaru Impreza és Mitsubishi Evo VII. A szakaszok száma hatra növekszik (természetesen ezúttal is plusz a négy speciál), megjelennek új országok (USA: sok kézifékes visszafordító, amolyan Pikes Peak-szerű gyorsaságik, Svédország: a hó és a jég birodalma, iszonyatos átlagtempóval).

Normál módban igazi nagyágyúkhoz juthatunk: a 4WD-k között szereplő Peugeot 206-oshoz, a Group B-s Peugeot 206 T16 Evo2-höz, a bónuszok közül pedig a Lancia

colin mcrae rally 04

de ja vue

Ha a Colin 4-ben ismerős szakaszokkal találkozol („mintha ezen egyszer már mentem volna"), az nem a véletlen műve, ugyanis az előző részekből néhány gyorsasági egy az egyben át lett véve, persze a mai kor követelményeinek megfelelően feljavítva. Ezek sorrendben a következők: Görögország – Embesos (Colin1), Smolkas (C2), Fourna (C3), Kalesmeno (C3), Ghardhiki (C3), Rentina (C3). USA – Manitou Springs (C3). Ausztrália – Ellendale (C2), Bluff Knoll (C1), York (C3). Spanyolország – Caldes De Boi (C3), Valle D'Aran (C3), Arties (C3), Gandesa (C3), Durro (C3). Nagy-Britannia – Melsonby (C2), Lawford (C3).



hetőbb ugyan, de még mindig messze van a kívánatostól, az alkatrészek hibája alig mutatkozik a menetteljesítményben. Az ellenfelek jobban belehúznak, de még mindig lazán leket őket verni, igaz, most már nem fér bele sok vezetői hiba. Néha viszont meglepően sokat lehet nekik adni, még olyan levezetőnek tűnő szakaszokon is, mint pl. az ausztrál szuper speciál. Az öt szakasz miatt pedig arra kell figyelni, hogy két szerviz

úttal is könnyen megszerezhető, de a bónuszokat tekintve jobban megéri a fáradtság: megkapjuk a B-csoportos bajnokságot, az ebben az osztályban szereplő Lancia 037-et, a jutalom autók közül pedig a Citroen Kacsát (sajnos nem bírtam vele menni, mert ha ezt választottam, a program mindig kidobott a Windowsba, pedig biztosan óriási élmény 50 lóerővel „száguldozni"), és a Mitsubishi Pajerót.

Delta Integrale-hoz és a Ford Escort RS 1600-ashoz. Eggyel nehezebb nehézségi szinten feloldhatjuk a Ford RS 200-at, az MGC Sebringet és a Ford Transit Rally Vant. A 21 darabos autókészletet a legbrutálisabb szörnyeteg, az 550 LE-s Audi Sport Quattro teszi teljessé, amit a B csoport megnyeréséért zsebelhetünk be.

Az öt bajnokságon felül az igazán profikra vár még az expert szint. Ez már tényleg nem a vasárnapi sofőröknek szól, elég nehezek a körülmények: csak belső nézetből vezethetünk, nekünk kell kapcsolgatni a sebességi fokozatokat, az autósérülés realisztikus (vagy inkább mondjuk azt, hogy az előzőekhez képest a legdurvább…), és a gépi ellenfelek is kijózanító időket érnek el.

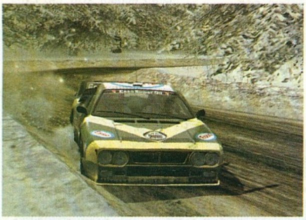
colin mcrae teljesítményteszt

Mérési körülmények: A tesztet a Colin McRae rally 04 ausztrál pályájának első szakaszán végeztük, belső nézetből, az ingyenes Fraps programmal (DVD mellékletünk Turkáló rovatában megtalálhatjátok).

Átlagosnak mondható tesztgépünkön a játék megjelenítési fokát nagyon korrektül le tudtuk skálázni a tökéletes játszhatóság eléréséig, az erősebb konfiguráción pedig csak az extrém magas felbontás tudott kifogni (természetesen maximális részletesség mellett, az ATI-s gépen nem volt értelme ennél alább adni). Megjegyzendő, hogy külső nézet használatakor a program legalább 4-5 frame/sec-et lassul.

A porfelhő, mintha csak a tévében néznénk!

A Peugeot 205 nem mai darab, de bírja az iramot



(Téli) gumival biztonságosabb!

Kis csalódás

Hazudnék, ha azt mondanám, hogy ezt vártam... Az előzetesekből úgy tűnt, a negyedik rész felveszi a versenyt a legendás Colin 1-gyel (persze nem a grafikát illetően, hanem hangulatában), de azt kellett tapasztalnom, hogy elmarad attól. Az újítások nagyon jók, gondolok például a shakedawnra, a koszolódó szélvédőre (esőben csillagos ötöst érdemel a megvalósítás), a gumiválasztás fontosságára, a tuningolásra. Remekül használható a belső nézet (ritka az ilyesmi!), tényleg azt érezni, mintha benne ülnénk a versenygépjárműben, az ugratásoknál pedig félelmetes, hogy nem látunk az alattunk lévő útból semmit. A műszerfal megvalósítása a szokásos, vagyis semmilyen – de nem is ez a lényeg, hanem az az átlátszó téglalap, ami előttünk van. Viszont amikor felcsapódik a motorháztető, nem is olyan átlátszó... Ha már a motorháztetőnél tartok, meg kell említenem, hogy ilyen nézet sajnos nincsen. Kárpótlásul van egy lökhárítós, amikor az autó mögöttünk van, és mi ott csücsülünk elöl, ennek megfelelően a karosszéria minden rázkódását tapasztalni fogjuk. Harmadik kameraállásként az autó mögött nézhetjük az

A Colin 5-be kis Polskit is kérünk!

eseményeket, és ezzel ki is merült a lehetőségek tárháza. Legnagyobbat az irányításban csalódtam. Az elsőkerekes (2WD) autóknál egyáltalán nem érezni a jellegzetes elkaparásokat, amikor a kétszáz lóerő hirtelen az útra feszül. Az aszfaltos pályákon mindez kevésbé érhető tetten, bár ott is illene sűrű füst közepette a maximum értéken táncolnia a mutatónak, de hogy laza murván, sárban, sőt, hóban sem tapasztalunk ilyesmit, az eléggé lehangoló. Mint feljebb említettem, rettentően tapadnak a 2WD autók, ez sokat levon a program értékéből. A négykerekes autók esetében már jobb a helyzet, csúszkálnak rendesen, kis hiányérzetet az adhat, hogy kanyar előtt úgy igazából belendíteni őket nem lehetséges. Kormánnyal tovább lehet javítani a helyzetet, valóban minden pillanatban résen kell lennünk, és korrigálni a kitöréseket, különben egy pillanat alatt az árokban vagy a szakadékban találjuk magunkat (ilyen esetben célszerűbb még jobban belemenni a susnyásba – lévén automatikusan visszakerülünk az útra – mint hogy egy meredek emelkedőn próbáljunk meg visszaevickélni a helyes irányba, ami az esetek többségében sokkal nagyobb időhátránnyal jár).

> „A hír a konzolos exkluzivitásról kacsának bizonyult – sőt, a PC-s a legjobban sikerült verzió!"

COLIN 4 AZ INTERNETEN

Az alábbi rajongói oldalak még nem léteznek, azonban a játék megjelenése után nagy valószínűséggel érdemes lesz ezeket a címeket felkeresni: www.bhmotorsports.com/CMR4, www.colin.aq.pl, felzi.m4driving.sm, www.hotlaps.de/cmr4 és www.gametimesonline.com/times (utóbbi kettő hotlap bajnokság).

Ha fával találjuk magunkat szemközt, a kikerülését oldalazással sajnos még mindig megoldhatjuk. Kidönteni nem lehet, mert a programozók a negyedik részben sem tudták azt elérni, hogy legalább a fogpiszkáló vastagságú fácskák vagy a jelzőtáblák ne legyenek erősebbek, mint a mi autónk 1200 kilós, 150-nel száguldó tömege... A bajnokságok színvonalát az is emeli, hogy a versenygépek között számottevő eltérések vannak, akár még azonos osztályon belül is! Érdemes végigmenni egy szakaszt a Pumával aztán a Golffal, vagy a Xsarával és az Evo VII-tel – ugyanolyan beállítással a rosszabb rally autóval több másodperccel lassabbak leszünk.

A motorhangok is eltérőek, de a valóságoshoz nem teljesen hasonlítanak. Talán még a kétkerekes autóké a legjobb, a többié kis fanyalgással elfogadható. Sokat dob az összhangon az autó csörgése-zörgése, a turbó fütyülése, a kőfelverődés zaja, a nézők dudálása és az egyéb effektek. Versenyzőtársunkra, a navigátorra bátran hagyatkozhatunk, jól mondja az itinert. Kettő közül is lehet választani: az egyik Derek Ringer, a másik CoDriver B-nek van jelölve, a hangszíne alapján én Nicky Gristre tippelek. Legfőképpen nem is a kanyarok erősségére érdemes odafigyelnünk, hanem hogy hol nem ajánlott az utat levágni – ha ezt mondja, jobban tesszük, ha hallgatunk rá!

Richardra várva

Ha a negyedik részt el kellene helyeznem az elődök ismeretében, akkor azt mondanám, hogy valahol az 1 és a 2 között van. A Colin 3-tól fényévekkel jobb, a Colin 2-vel irányítás tekintetében felveszi a kesztyűt, de a részletesebb megvalósítás miatt azt is maga mögé utasítja. Nem rossz játék, amit a magas százalékos értékelés is mutat, de kétségtelen, hogy lehetett volna jobb is. Mindenesetre, amíg nincs más, a bajnokságokat érdemes végignyomni. De siessetek, mert hamarosan itt a Richard Burns Rally, amiről egy hónappal a megjelenés előtt még mindig az a hír terjeng, hogy igazi szimulátor lesz. Remélem, beváltja a hozzá fűzött reményeket! Ha mégsem, legfeljebb visszatérünk a Colin 4-hez... (A kiadótól a tesztelhető végleges verziót DVD-n kaptuk, de kérdésünkre elmondták, hogy a boltokba négy darab CD-n fog érkezni.)

Tasnádi Zoltán

A Lancia a rajtnál, még tökéletes állapotban. Na majd teszünk róla, hogy ne maradjon olyan tökéletes!

grafika	22/25
zene	13/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	13/15

87%

összhatás 4/5

+ játszatja magát
+ rendkívül jó belső nézet
+ kitűnő szakaszok

– a 2WD-s autók irányítása
– a fizika lehetne jobb
– most is rövidek a gyorsaságik

Colin McRae Rally 3 67%
RallySport Challenge 79%
Rally Trophy 96%

Minimum gépigény: PIII-750, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2.6 GB HDD

Megjelent Magyarország egyetlen Playstation2 magazinja!

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

Magyarország egyetlen Playstation2 magazinja előfizethető a Kiadóban!

A megrendeléshez nem kell mást tenned, mint az alábbi ajánlatok közül kiválasztanod a leginkább megfelelőt, ezt követően, kérjük **töltsd ki** az alábbi szelvényt, vágd ki, vagy fénymásold le és **küldd vissza** címünkre!

PS GURU tesztelőfizetés 30%-os árengedménnyel!

❑ PS GURU 4 szám **4 747 Ft**-ért .... példányban

PS GURU előfizetés egy évre 20%-os árengedménnyel!

❑ PS GURU 10 szám **13 570 Ft**-ért .... példányban

Postázási cím:

megrendelő neve: ....

cím: ....

postázási cím: ....

e-mail cím: .... telefon: ....

születési dátum: .... foglalkozás: ....

fizetés módja: ❑ csekk (a kiadó biztosítja) ❑ átutalás

Kérjük, küldd vissza a megrendelőszelvényt a **06 1 888 3499**-es faxszámra. Megrendelésed a **terjesztes@vogelburda.hu** e-mail címre is elküldheted. Előfizetéssel kapcsolatos kérdéseiddel keresd munkatársainkat a **06 1 888 3421** vagy a **06 1 888 3423**-as telefonszámokon. **Vogel Burda Communications Kft., 1088 Bp. Rákóczi út 1-3**

Jó reggelt Vietnam!

Battlefield Vietnam

:: fejlesztő digital illusions canada :: kiadó electronic arts :: web www.eagames.com/official/battlefie

i Az 1988-ban alapított svéd Digital Illusions a Pinball-sorozattal, illetve a Motorhead című autós játékkal nőtte ki magát annyira, hogy terjeszkedni tudjon. 2001 áprilisában vették meg a kanadai Sandbox stúdiót, akik addig elég gyenge játékokat alkottak - mint a Pryzm volt PS2-re vagy a Shrek Xboxra. Azóta beleerősítettek, a Secret Weapons of WWII címet viselő Battlefield 1942 kiegészítő, és a Battlefield Vietnam is kitűnőek lettek.

Előző számunkban Chris, illetve maguk a fejlesztők majdnem mindent elmeséltek a váratlanul az EA egyik legértékesebb sorozatává vált Battlefield-széria új részéről. Így nekem most csak annyi feladat jutott, hogy kipróbáljam a végleges verziót, és ellenőrizzem, hogy az egy hónapja ígért dolgok megfelelnek-e a valóságnak... Ahogy azt vártam, nem kellett csalódnom: a Battlefield Vietnam minden tekintetben felülmúlja elődjét, és ha nem jönne ki egy hónap múlva az Unreal Tournament 2004 (és nem lenne a szerkesztőség jó része gyógyíthatatlan Diablo 2-függő...), vitathatatlanul ez lenne az idei tavasz legtöbbet játszott multiplayer programja nálunk.

Ahány háború, annyi szokás

Azzal, hogy a második világháborúból a vietnami konfliktusba került át az új Battlefield, teljesen megváltozott a játékmenet. A képek és a hivatalos weboldal száraz újdonság-felsorolása alapján sok rajongó hiheti azt, hogy itt legfeljebb a grafika változott, de kipróbálva a Battlefield Vietnamot, azonnal szembetűnik, hogy itt gyökeresen más háborúról, teljesen eltérő körülményekről van szó. Ez nem jelenti azt, hogy a Vietnam más akarna lenni, mint szórakoztató program; ez nem valami politikai állásfoglalás, nincs sztori, vagy kidolgozott karakterek. A Battlefield 1942 alapvető játékmenetére épülő multiplayer FPS-t kapunk, mégpedig a legjobbak közül. Ez köszönhető egyrészt a jó húszéves technikai fejlődésnek, ami a két háborút elválasztja egymástól. A Spitfire-ök és a Messerschmittek helyét Mig-21-esek és napalmvihart támasztó F4 Phantomok vették át, a Királytigrisek és a Sherman tankok helyett T-54-es és Sheridan lánctalpasokat találunk. Még az egyszeri terepjárók is sokkal modernebbek, az amerikai MUTT például nem csak egy utasüléssel, de rakétavetővel is fel van szerelve. A földi és vízi járművek (ezek főleg kis dereglyék, nyoma sincs a BF 1942-ből ismert anyahajóknak) utasai szabadon lövöldözhetnek, nincsenek unalmas ücsörgésre kárhoztatva – remélhetőleg ez azt fogja jelenteni, hogy az emberek szívesebben dolgoznak majd együtt.

Az igazi újdonságot azonban a helikopterek képviselik, melyek a világháborúban még teljességgel hiányoztak. Itt viszont ezek lesznek a legfontosabb légi eszközeink – a sugárhajtású vadászgépek és bombázók ugyanis csak néhány helyen próbálhatók ki. A helikopterek igazi jolly jokerként jelennek meg a játékban: majdnem az összes (minden alaptípusból több variáció is készült, eltérő fegyverarzenállal) képes rakétaáradattal eltörölni a föld felszínéről az ellenfél páncélosait, a fedélzeti gépágyúk pedig a gyalogosokkal végeznek másodpercek alatt. Emellett gyalogosok szállítására is alkalmasak, a jenki Huey-nak és a vietnami Mi 8-asnak is van olyan variációja, amelyet kifejezetten erre alakítottak át: hat-hat utast tudnak villámgyorsan akár kilométerekkel arrébb ledobni (az ejtőernyő még mindig igen fontos!). Ráadásul mindkét oldalon van egy olyan helikopter, amely légi bázisként, azaz spawn-pontként funkcionál (a vietnamiak oldalán ez az említett Mi 8 Cargo, az amerikaiak oldalán pedig a kétrotoros, óriási Chinook). Természetesen ezek elsődleges támadási célpontot jelentenek az ellenfélnek, ezért mindenképpen védjük meg őket! Rotoros jószágaink nem csak katonák szállítására alkalmasak, de tankokat is felkaphatunk velük. Igaz, ehhez nagyon ki kell tanulni a gép irányítását. A Vietnamban nagyjából a Desert Combat módszerét vették át, azzal a változtatással, hogy a rendszer még annál is érzékenyebb; csak hosszú órák gyakorlása után sikerült nagyjából megbízhatóan manőverezni, de még most is sűrűn előfordul, hogy egy durvább egérmozdulat hatására beleállok a földbe... Ha megálltunk egy tank fölött, a jobb egérgombbal engedhetjük ki a csörlőt, ami két másodperc alatt kapcsolódik a célhoz. Elvileg az is megoldható, hogy utasokkal együtt kapjunk fel egy járművet, ilyenkor ők jól teszik, ha nem akarnak kiszállni (lőni természetesen így is tudnak). A helikopterek képességeinek listája ezzel még mindig nem ért véget, az amerikaiak ugyanis spawn-pointokat (azaz olyan ládákat, melyeknél újra lehet éledni) is fel tudnak csörlőzni, így pillanatok alatt építhetünk bázist a pálya túlsó felén is. A vietnamiaknál ez másképp működik, náluk az utászok képesek arra, hogy a pályák némelyikén megtalálható ásókat felvegyék, majd valahol máshol szúrják a földbe – nekik ez is bázisnak számít. Ezekre vigyáznunk kell, mint a szemünk fényére, mert roppant könnyen megsemmisíthetők. El kell őket rejteni az aljnövényzetbe, hogy minél nehezebben találják meg – bár ha megszórja a környéket egy bombázó, akkor úgyis mindegy...

> ["A BF Vietnam legnagyobb ellenfele az UT 2004 lesz - kíváncsian várjuk, melyik győz majd"]

Változatlan ütközetek

A játékmenet nem sokat változott az eredeti Battlefieldhez képest, most is a Conquest mód a legfontosabb. Ahogy eddig, úgy ezúttal is az a célunk, hogy a

Nghiem Xuan-Thie, a helyi Top Gun pilóta

A robbanás kicsit megtépázta a csillagos-sávosat

Vénusz előlép a habokból...

Ferihegy-3 felett derült az idő

pályán levő zászlók – azaz bázisok – elhódításával lehengereljük az ellenfeleket. Minden csapat előre meghatározott számú tikettel kezd, és az a csapat, amelyik éppen rosszabbul áll, azaz kevesebb zászlaja van, és több katonája hal meg, folyamatosan veszít ezekből. Amelyik brigádnál előbb fogynak el a „jegyek", az bukott el. A zászlók elfoglalása továbbra sem bonyolult dolog, csak közel kell hozzájuk mennünk, ekkor egy kis visszaszámláló jelenik meg a minitérkép alatt. Ha egyedül foglalunk, ez 30 – az ellenfél végső bázisánál 90 – másodperc alatt ér végig, ha többen vagyunk, ez az idő jelentősen csökken. Ettől kezdve ez már a mi területünk, ami azzal jár, hogy csapattársaink itt is újjászülethetnek, innen lehet indítani a következő támadási hullámot a legközelebbi, ellenséges kézen levő zászlóért. A visszaszámláló kiváló újítás, nem csak azért, mert így látjuk, hogy még meddig kell kitartanunk, de azért is, mert ha a számolás megáll, tudhatjuk, hogy ellenfél van a közelben. Másik hasznos dolog a zászlófoglalással kapcsolatban, hogy a kis térképen folyamatosan nyomon követhetjük, melyik bázis van nálunk, melyik az ellenfélnél, illetve, hogy melyik áll éppen támadás alatt. Így ha az otthonunkat veszélyeztetik, azonnal oda tudunk sietni.

Ennek a játékmódnak a továbbfejlesztett verziója az Evolution, ami tulajdonképpen olyan Conquest, amely több pályán keresztül zajlik. A játékosok pontjai megmaradnak, és a győztes csapat tikettjei is megjelennek a következő pályán. Ez tulajdonképpen azt jelenti, hogy ha az egyik fél megnyeri az első kört, a másodikban már előnnyel indul. Ez a gyakorlatban azzal jár, hogy aki az elsőt nyeri, utána jó eséllyel verhetetlen lesz – inkább a rosszabbul álló csapatot kellett volna valahogy erősíteni a kiegyensúlyozott játék érdekében...

A karakterosztályok rendszerét a Vietnam is átvette, itt is az Assault (gépfegyveres katonák), Engineer (utászok, akik aknákat szórhatnak szét, aknavetőket telepíthetnek, a vietnamiak pedig mobil spawn pointokat hozhatnak létre az ásóval), Scout/Recon (mesterlövészek, akik megbújnak a fűben, és kilométerekről lövik szét a fejünket) és Heavy Assault (járműelhárító nehézfegyverekkel felszerelt gyalogosok) osztályok közül lehet válogatni. Ez szerencsére nem csak négy-négy karaktert, felszerelést jelent oldalanként, ennél sokkal több lehetőségünk van. A program összesen 24 variációt ismer a fenti kasztokon belül, darabját kétféle felszereléssel. Például az amerikai Assault besorolású figurák között van egyszerű sorkatona M16-ossal, tengerészgyalogos shotgunnal vagy éppen speciális kommandós, akinél gyógyító csomag is van. Nem választhatunk mindenhol szabadon, az egyes térképeknél minden karakterosztályból csupán egy figura áll rendelkezésre, csak az ő kétféle felszerelésük közül lehet „válogatni".

Az észak-vietnami és az amerikai oldal kellőképpen ki van egyensúlyozva, legalábbis mi nem bukkantunk legyőzhetetlen taktikára. Az amerikai légi fölény kellőképpen ellensúlyozható az SA-7-es légelhárító rakétával, és ugyanígy minden más fegyvernek megvan az ellenszere. A legzavaróbb különbség talán az, hogy a vietnami erők – érthető módon – vietnamiul kommunikálnak. Ez hangulatfokozónak jó, de amikor az életünk múlik az összehangolt manővereken, a rádiókommunikáción, már inkább idegesítő.

A legfőbb változás az első Battlefieldhez képest talán az, hogy sokkal nagyobb szükség van az együttműködésre, az igazi csapatmunkára. A csapatos zászlófog-

EZ+AZ

Battlefield 1942

+

Jó reggelt, Vietnam!

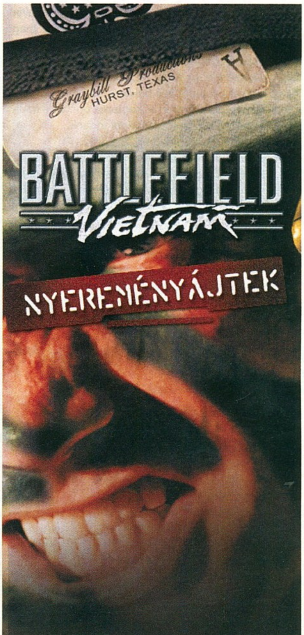
–

Hippik

=

Battlefield Vietnam

Egészséges konkurenciaharc, reális végeredménnyel (csak vicceltünk, nem kell meGSértődni...)



Ha helyesen válaszolsz az alábbi 3 kérdésre, tied lehet a 3 eredeti Battlefield Vietnam egyike!

1. Hány hivatalos kiegészítő lemez jelent meg eddig a Battlefield 1942-höz?

2. Melyik 2 nemzet oldalán szállhatsz harcba a Vietnamban?

3. Sorolj fel 3 együttest, akinek a zenéje szerepel a játékban!

A válaszokat nyílt levelezőlapon várjuk a szerk. címére.

Beküldési határidő: 2004. április 10.

lalás gyorsaságának és a sokkal jobban használható többszemélyes járműveknek köszönhetően a magányos hősöknek semmi esélye nincs. Aki idegesítő módon a repülők, helikopterek mellett vár hosszú percekig, csak azért, hogy aztán fél perc bénázás után lezuhanjon, saját csapatát ítéli bukásra. Ki kell használni a mobil spawn-pontokat, a helikopterek speciális képességeit, ezek nélkül csak szenvedni fogunk.

Egyedül játszva nem sok élményben lesz részünk, a botok ugyanis borzasztóan ostobák. Mintha két kreténsereg küzdene egymással: nyílt terepen álldogálnak, pálmafának vezetik a helikoptereket, a frontvonaltól messze kóborolnak, folyóba esnek a járművekkel. Aki nem tudja LAN-on vagy interneten keresztül kipróbálni a játékot, hatalmasat fog csalódni – de hát ez lényegében minden multiplayerre tenyésztett játékkal így van. Az online arénákat a Punkbuster technológia védi a csalóktól, amely a Counter-Strike-os tapasztalataink alapján, ha nem is működik száz százalékosan, de legalább a durvább szabálytalanságokat képes kiszűrni.

A Battlefield Vietnamot a Digital Illusions kanadai részlege készítette, a svéd anyacég pedig már jó egy éve dolgozik egy teljesen új játékon. Aligha tévedünk sokat, ha azt jósoljuk, hogy az E3-on derül ki, hogy hol is játszódik a következő Battlefield…

Gyönyörű ország

A Battlefield Vietnam látványvilágában is lekörözi elődjét – nagyságrendekkel szebb, mint a BF 1942! A pályák ugyan nem lettek sokkal nagyobbak, viszont kidolgozottságuk szintekkel múlja felül az elődben szereplőket. A követelmények nem csak az előd megjelenése óta eltelt idő miatt nőttek, de a megváltozott környezet is teljesen más megközelítést kíván. Mivel Vietnamban főként őserdőkben vagy trópusi mocsarakban zajlottak a harcok, a játékban is ilyen helyszíneket találunk. Nyoma sincs az európai hadszíntér hatalmas nyílt tereinek, kopár dombjainak, itt legtöbbször a dzsungelben kell helytállnunk. Az aljnövényzet rendkívül fontos, nemcsak látványossága miatt, de azért is, mert a taktika kidolgozásában óriási szerepet kap. Ha lehasalunk, a susnyásban szinte láthatatlanná válhatunk, miközben mi azért egész jól belátjuk a területet (az előttünk levő fűszálak átlátszóvá válnak). Ez is alapvető változásokat hoz a játékmenetbe: ha elővigyázatlanul kimerészkedünk egy jól belátható területre, vagy a kitaposott ösvényeket használjuk, jó eséllyel a fűben hasaló mesterlövészek áldozatává válunk.

A pályák mellett a fegyverek és a járművek is sokat szépültek, de leginkább a karakterek kinézete döbbentett meg – azok ugyanis fantasztikusan néznek ki. Megfelelő grafikus kártyákon a normal mapping technikának, és a nagyszerű animációknak köszönhetően teljesen hihető katonákat fogunk látni. A fegyverújratöltés animációja mindenképpen említésre méltó; kis dolognak tűnik, mégis rendkívül sokat tesz hozzá az élethűséghez. Katonánk keze durva, koszos, karján

Hé, lemaradt mögöttem az ejtőernyőm!

hegeket vagy bekötött sebeket láthatunk – még az órája is össze van karcolva. Ezek a részletek is hozzájárulnak a vietnami pokol bemutatásához – és azt is megtudjuk belőle, hogy a fejlesztők nem voltak restek ilyen apróságokkal is foglalkozni.

Az igazsághoz hozzátartozik, hogy amikor megérkezett a Far Cry végleges verziója a szerkesztőségbe, már nem tudtam ugyanolyan lelkesedéssel nézni a Battlefield Vietnamra, mint annak előtte… Sokkal nagyobb pályák, kidolgozottabb karakterek és járművek szerepelnek a Crytek remekművében. Lehet, hogy nem teljesen fair dolog a legjobbal összehasonlítani a Vietnamot, de az biztos, hogy a Far Cry után egészen mások lesznek az alapkövetelmények az FPS-ek grafikáját illetően.

Előző számunkban Chris már dicsérte, hogy milyen hangulatos zeneszámokat hallgathatunk a játék alatt, ezzel csak egyetérteni tudok. A hatvanas évek nagy slágerei köszönnek vissza – a Deep Purple, a Jefferson Airplane, a Troggs felvételei – állítom, hogy ezek nélkül fele ilyen hangulatos sem lenne a Battlefield Vietnam! Minden járműben az első dolgom volt, hogy bekapcsoljam a rádiót, bár ezzel azért vigyázni kell, mert a körülöttünk levők is hallják a rádióból szóló dalokat. Lehetőség van saját mp3-ak használatára is, ezt azonban csak abban az esetben tartom elfogadhatónak, ha hasonló stílusban próbálkozunk; bármilyen pop, rap vagy éppen metal zene tönkretenné az élményt. Az EA-tól megszokhattuk, hogy minden játékuk remek hangokkal kényezteti a közönséget, és ez ebben az esetben is így van. A fegyverek éles hangon szakítják fel a dzsungel békéjét, tankot vezetve halljuk, hogy a gépfegyverek lövedékei gellert kapnak páncélzatunkon, és a repülőket, helikoptereket is messziről észre fogjuk venni zúgásuk hallatán.

Technológiai szempontból tehát közel tökéletesnek lehet nevezni a Battlefield Vietnamot. A kis szűkítés azért

Az egész vietnami seregnek volt ennyi tankja...

A karaktermodellekre rossz szavunk nem lehet

szükséges, mert a pályák betöltése rendkívül hosszú ideig tart. A nagyobbaké akár több percig (!), méghozzá úgy, hogy egy giga RAM és egy 2,5 GHz-es Pentium 4 dolgozik az ügyön. Igaz, a várakozás alatt a töltőképernyőn olvashatunk valami kis szöveget – a témák a dzsungelharc leírásától a dél-vietnami hadicsónakok elemzéséig terjednek – de ez legfeljebb az első néhány napban jelent pozitívumot. Elvégre ki fogja huszadszorra is elolvasni, hogy a Sheridan tankot helikopterrel is lehet szállítani…?

A Battlefield Vietnam remek játék lett; örökölte elődje minden pozitívumát, mindezt kiegészítették néhány jól sikerült újítással, ráadásként igen szép látványvilággal fejelték meg. Természetesen ezt a játékot is többjátékos módra találták ki, egyedül semmi emlékezeteset nem nyújt – de hát ezt senki nem is várta. A szerkesztőségben az eredeti játék minden rajongója pozitívan nyilatkozott a Vietnamról, amely jó időre átveheti a második helyet az online shooterek versenyében (a Counter-Strike-ot egyelőre még csak megközelíteni sem lehet). Továbbra is bízunk a modkészítőkben, akik biztosíthatják, hogy még évekig a winchesterünkön maradjon a játék.

Grath

grafika	22/25
zene	15/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

92%

\+ - Minden, amit szerettünk az elődben, feljavítva jelenik me
- Tökéletes a vietnami környezet bemutatása

– -Nagyon buta az AI
-Kevés játékmód, sok töltés

Desert Combat	91%
Battlefield 1942	89%
Day of Defeat	78%

Minimum gépigény: P3 933MHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 2 GB HDD

Mérsékelten barokkos síremlék, és még ennyire sem lovagias bosszú a halottért a háttérben

Keresd az újságárusoknál!

...és mégis mozog a (Szent)föld!

Knights of The Temple

:: fejlesztő starbreeze :: kiadó TDK mediactive :: web www.knightsofthetemple.com

A svéd Starbreeze csapat első játékpróbálkozása a 2000-ben debütált Outforce 2D-s valósidejű stratégia volt, mely Total Annihilationre hajazó egységeivel és világával jó közepes értékelést kapott. A fiúk igazán nagyot a tavaly PC-re is megjelent Enclave-vel durrantottak, amit sokan máig a legjobb külső nézetes fantasy akciójátéknak tartanak; nem csoda, hogy szép eladásokat produkált, és érkezik is a folytatása év végén - átvezetőként pedig megkaptuk addig a Knights of the Temple-t.

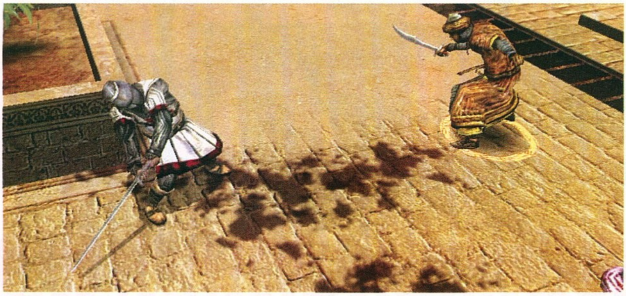
A külső nézetes (az aktuális szlenggel élve: „nézdahátam stílusú") játékok egyre sokasodnak. Nem csak azért, mert szinte kimeríthetetlen azoknak a témáknak a száma, amelyek ilyen nézőpontból játszhatók a legideálisabban, és rengeteg egymástól élesen eltérő játéktípus létezik még ezen a kategórián belül. A fő ok, hogy az ilyen programokat élvezetes TV képernyője előtt, konzolon is játszani, és a PC-sek sem kapnak csuklóficamot az erőltetett irányítás miatt. A tavalyi év olyan, minden platformon élvezetes játékokkal örvendeztetett meg minket ebben a műfajban, mint a Prince of Persia, vagy a Vice City (az érem másik oldala, hogy a Tomb Raider: Angel of Darkness és az Enter the Matrix miatt pedig egymás vállára borulva zokogott Playstation-tulaj és PC-s egyaránt). A Knights of the Temple szerencsére előbbi csoportba tartozik: élvezetes mészárlós játék, ami – bár lehetett volna sokkalta jobb is – igazi ínyencfalat a stílus kedvelőinek!

A Starbreeze nemcsak az Enclave 2-n dolgozik jelenleg, hanem a hangzatos Hollywood Project munkacímű titokzatos játékon is. A pletykák szerint ez a Trója című film játékváltozata lesz, az eddigiekhez hasonló akciódús stlusban.

Ha valaki esetleg nem a fejlesztők bemutatásával kezdte volna a cikket: a játékot a tavalyi év legjobb fantasy hack'n slash-éért felelős Starbreeze fejlesztette, meghagyva a jól bevált alapokat. A környezet ezúttal enyhén történelmi beütésű: mint a címből sejthető, Isten és a templomos lovagrend rendíthetetlen szolgájaként a középkor közkedvelt turisztikai látványosságát, a Szentföldet fogjuk meglátogatni, és ha már ott vagyunk, meg is védelmezzük azt. A történet nem túl összetett: egy király ambiciózus, hithű fiát alakítjuk, aki miután apját követve maga is lovaggá vált, hirtelenjében nyakába szakad egy fiatal menyecske kiszabadításának feladata, majd (mint a játékokban lenni szokott), a világ megmentése is. Egy Bishop nevezetű fickó ugyanis különböző túlvilági szörnyek megidézésével és e világra csábításával kívánja hatalma alá hajtani Jeruzsálemet, és a sok sem elég elv alapján az egész akkori – és majdan felfedezendő – világot is. A mohóság pedig, mint a Hetedik óta tudjuk, a legfőbb bűnök közé tartozik, így feladatunk Bishop megtalálása, valamint egyre növekvő hadseregének eliminálása lesz.

Valami hack'n slash (?)

A játékmenet sokat merít az Enclave-ből, de számos fontos változtatást tapasztalhatunk már az első pár perc játék után is. Az alapkoncepció a régi: feladatunk keresztülverekedni magunkat a pályák végeláthatatlan hosszán, kiirtva az utunkba akadó semmirekellő pernahajdereket. A játék harcrendszere jelentős fejlesztésen esett át, olyannyira, hogy már nem is nevezhetjük hack'n slash-nek, ugyanis már-már a Blade of Darkness vagy a Prince of Persia szintjén kidolgozott harcokkal lesz dolgunk. Nem egyszerű vagdalkozásból és védekezésből áll a csihipuhi; kalandjaink során számos kombót sajátíthatunk el. Ezek ugyan csak a két támadástípusunk, a lassabb csapás, és a gyorsabb vágás megfelelő sorrendben történő lenyomásában merülnek ki, mégis eléggé változatossá teszik a harcot. Másik alternatív lehetőségünk a bunyó optimalizálására a speciális harci támadások sora, melyekhez folyamatosan visszatöltődő energiánkat használjuk fel. Pörgő csapást hajthatunk végre, átüthetjük a védekező ellen-



> Jumurdzsák nemsokára olyan lesz, mint az elfoglalt színészek: több darabban fog szerepelni

> Aki rosszul van a vér látványától, kardélre hányhat

Újabb sikeres hittérítési kísérlet

Isten nevében önkéntes véradást szervezünk

fél kardját, vagy brutális kivégző kombóval törölhetjük el a föld színéről, amíg el nem fogy a manánk. Ettől teljesen különállóan, a Prince of Persiához hasonlóan, minden ellenfél megölése után jutalomban lesz részünk,

Gyökérkezelés érzéstelenítés nélkül

csak itt nem a törünkbe kapunk homokot, hanem Istenünk hatalmát hívhatjuk segítségül imádságokkal. Isteni segítségből négy fajtát szerezhetünk a játék végéig, amiből kénytelenek leszünk szinte mindig a gyógyítás lehetőséget alkalmazni. A két mágikus támadást kicsiny sebzésnagysága miatt nem éri meg használni szinte sehol, míg az erő- és gyorsaságnövelő jól alkalmazható ugyan, de nagyon rövid ideig tart, és csak különösen brutális ellenfeleknél használható fel gazdaságosan.

A felsorolt támadási lehetőségekhez egy szem univerzális védekezés gomb tartozik, mely egyes különleges csapásokon kívül minden szúrást, vágást, vagy testünkre irányuló csonkolási próbálkozást elhárít – függetlenül attól, hol és merre fordulva állunk épp. Hiába ütlegel minket minden oldalról három bestia, egy szál feltartott karddal valamennyi támadást blokkolni tudjuk. Ez kissé leegyszerűsíti a harcot, melynek végkimenetele ennek köszönhetően szinte kizárólag a megfelelő időzítésen múlik: azon, hogy milyen ütemben tudjuk megszakítani az ellenfél támadását, kombóját, illetve mi milyen sikeresen és pontosan tudjuk befejezni sajátunkat. Természetesen minden csapás bizonyos „nekikészülési időbe" telik a támadótól, és „eszmélési időt" vesz igénybe a harc mindkét tagjától. Majdnem teljesen úgy működik a rendszer, mint a vérbeli verekedős játékokban, főleg a Mortal Kombat Deadly Alliance-re emlékeztet.

A három alapvető fegyvertípusunk a kard, a fejsze, és a bunkósbot, melyek közül a bot szinte használhatatlan, a másik kettő penge között pedig nem tapasztaltam számottevő különbséget. Ezekhez járul az íj, amely roppant mód táposra sikeredett. Eme fegyelmezőeszközünket csak első személyű nézetből használhatjuk, és bár nincs célkereszt, nagyon könnyű pontosan célozni – márpedig három-négy pontos fejlövéssel az is kifektethető, akinek amúgy húsz-harminc csapás kellett volna irtózatos kardunktól. Talán épp emiatt a legtöbb helyen nem könnyű bevetni ezt a szuperfegyvert, mert ellenfeleink többnyire egyből ránk rontanak, a játék végére pedig csak elvétve találunk nyílvesszőket.

Hol marad a többi?

Nem hiába ecseteltem fentebb a harcrendszert ilyen hosszan: a játék legalább 95 százalékát az ilyen részek teszik ki. A vad ámokfutást csak nagyon ritkán, úgy minden második pályán színesítik könnyed, Indiana Jones-szerű feladatok, gondolkodtató részek. Ezek megoldása viszont 14 éves életkor, és/vagy 90-es intelligenciahányados felett nem ütközhet komolyabb problémába (ha mégis, ne játsszunk kialvatlanul vagy illuminált állapotban...). Az ilyen rövid epizódok többnyire kerekek, kapcsolók, jelek állítgatásában merülnek ki. Itt kell bevallanom, a 14-es pályán az egyik ilyen feladat alaposan kifogott rajtam, amiből a kritikus lelkületű olvasónak most megengedtetik, hogy következtetéseket vonjon le a cikkíró elmeállapotáról...

Az agyserkentő feladatok mellett teljesen mellőzték a programból az ügyességi részeket is: még ugrás gomb sincs, szakadékba pedig láthatatlan segítő falak miatt nem tudunk leesni. Helyette némi kulcskeresési, ajtónyitogatási procedúra került a játékba, ami minden esetben kimerül abban, hogy az épp meglékelt ellenféltől szerzett kulcs kinyitja az előttünk tornyosuló kaput, vagy nagy ritkán egy pálya korábbi részén lévő ajtót (ilyenkor viszont frusztráló módon újra ellenfelek teremtődnek elő a semmiből).

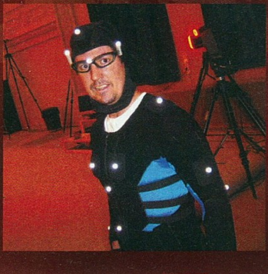
Sajnos az előző rész RPG elemeinek nagy részét is eltávolították a programból. Nemcsak hogy nem választhatunk karaktertípust, és nem vásárolhatunk felszerelést, tulajdonságainkat sem fejleszthetjük (bár tapasztalatom szerint lovagunk mozgásrepertoárja a már említett kombókon és speciális támadásokon kívül is változik, fejlődik, ami igazán figyelemreméltó dolog). Utunk során egyre jobb husángokra teszünk szert mind a négy fegyvernemben, de ezzel párhuzamosan lesznek táposabbak ellenfeleink is: ördögi kör. Mindemellett életerő-elixíreken és nyílvesszőkön kívül semmi különleges, vagy mágikus cucc nem nyomhatja hátizsákunkat, amit azért egy fantasy beütésű játéktól elvárnék.

Játékmenet

A Knights of the Temple igazából nem is klasszikus, külső nézetű third person shooter, mert a kamera nem folyamatosan a fejünk fölött egy konkrét ponton csücsül, hanem Resident Evilhez, vagy Silent Hillhez hasonlóan, külön filmszerű kamerabeállások vannak minden egyes szobában, ahonnan a virtuális operatőr egy ideig követi lovagunkat. Ez a helyenként túl kicsi belátható pályarész, és a „nem tudom, hova is megyek" érzés miatt kissé kényelmetlen lehet, de amúgy elég látványos. Gond csak akkor van, amikor úgy futunk

A TÖKÉLETES MOZGÁS TITKA

A híres hollywoodi specialista, John Klepper, a Mátrix Újratöltve speciális effektjeit befejezve a játékipar felé fordult. „Ugyanazt a professzionális technikát szeretném megvalósítani a játékokban, mint a filmekben" – nyilatkozta, és leszerződött a Starbreeze-hez, mint a Knights of the Temple karaktereinek mozgásáért felelős szakember. A tökéletesen valósághű mozgás megvalósításához motion capture technikát használtak, méghozzá a legfejlettebb felszereléssel. A több mint húsz extraérzékeny, méregdrága műszert (a finomságukra jellemző, hogy még az erősebb levegőmozgásra is leállítódtak!) egy hatalmas svéd templomban állították fel. Ez olcsóbb is volt, mint megfelelő méretű stúdiót bérelni, és segített a színészeknek kellő beleéléssel eljátszani a szerepüket. A profizmus meg is látszik a végeredményen: a játék karaktereinek mozgása fantasztikusan jóra sikerült, csak így tovább John!



ZENE FÜLEINKNEK

Mára már általános, hogy a jobb játékok zenéjét valódi zenekarok szolgáltatják. A Vice Citybe nemes egyszerűséggel belepakolták az összes valamirevaló '80-as évekbeli slágert, a Need for Speedekben pedig az agresszívabb, de mégis dallamos zenét játszó keményebb bandák legjobb számai köszöntek vissza. (Egyébként számos igényes, de viszonylag ismeretlen zenekart lehet így megismerni, új kedvencemmel, a Static-X-szel is az NFS Underground hozott össze.)
A Knights of the Temple-nek ugyan van saját zeneszerzője, de visszaköszön benne a Within Temptation nevű német banda Mother Earth című száma is. Az együttes zenéjében rock elegyedik klasszikus hangszerekkel, és gótikus elemekkel, mindezt egy tehetséges női énekes támogatja meg, aminek köszönhetően a zene elképesztően jól passzol a játék világához. Az ebből a számukból készült bővített videoklipet, amely a Knights of the Temple-ből is tartalmaz jeleneteket, a játék megjelenésével egy időben kezdték játszani a német és svéd zenei adók – reméljük hamarosan a hazai csatornákon is feltűnik.

AZ IGAZI LOVAGOK

A középkor legnagyobb szabású vállalkozása volt a XI. század végén meginduló keresztes-hadjárat-sorozat. Mai fejjel nehéz elképzelni, de akkoriban ez szinte felfoghatatlanul jelentős akció volt, mely egyben történelmi szükségszerűséget is jelentett. Európa túlnépesedett, örökséget általában csak az elsőszülött kapott, így rengeteg szerencsevadász fosztogatta az utazókat. Többek közt ennek a veszélyes rétegnek az elvezetésére is szolgált a keresztes háború, mely nem csupán gyors meggazdagodást, de teljes lelki megtisztulást is ígért katonáinak – nem csoda, hogy ez a lehetőség minden jöttment számára roppant vonzó volt.

A katonák, zarándokok, illetve sérültek segítésére a XII. század folyamán megjelentek a legnagyobb egyházi lovagrendek is. Köztük a legelső a johannitáké volt, akik katonáskodás mellett főleg kórházak működtetésével foglalkoztak. A Szentföld végleges feladása után végül a XVI. században a német császár engedélyezte Máltán való letelepedésüket, utódjuk, a szeretetszolgálat mint tudjuk, a mai napig működik.

A legjelentősebb egyházi lovagrend viszont a többek közt Broken Sword játékokban is kulcsszerepet játszó templomosoké volt. Ők szinte kizárólag katonai tevékenységet űztek, és a pápát kivéve nem ismertek el semmilyen hatalmat maguk fölött. A XIV. századra mesés gazdagságra tettek szert, ez okozta vesztüket is: Szép Fülöp francia király kisajátította vagyonukat és feloszlatta őket.

Érdekes módon a XIII. század végén egyszerre járt le a keresztény lovagrendeknek, és magának az egyházi hatalomnak az ideje. Akkón 1291-es végleges arab kézre jutásával a rendek elvesztették eredeti célkitűzéseiket, és lassan szétszéledtek a világban. Ugyanekkor IV. Fülöp „enyhe" ráhatására úgy döntött az akkori pápa, hogy Rómából Franciaországba teszi át a székhelyét (a híres avignoni fogság). Az Egyházi Állam függetlensége hivatalosan megmaradt, a bíborosok továbbra is „szabadon" választották a pápát, azzal az apró különbséggel, hogy a király addig nem engedte ki őket az üres szobából, míg nem az ő jelöltjére esett a választás...

Háttérben az Enclave-ből ismerős vízeffekt

Fura alakokkal szövetkeznek ezek az arabok...

össze az ellenféllel, hogy éppen nem látjuk az adott kameranézetből, ilyenkor kénytelenek vagyunk kicsit odébb helyezkedni, bár gyakran a kameravezérlő kód is érzékeli a gubancot, és nézetet vált.

A rosszfiúk mesterséges intelligenciája, moz-gáskultúrája jónak mondható, bár ez utóbbi termé-szetesen nekik sem végtelen, így második végigjátszásra már tudni fogjuk, mikor és mivel érdemes nekik odavágni. Mivel általában egyszerre nem egy ellenfél keseríti életünket, alapbeállásunk a védekezés lesz, ahonnan ki-kitörve tudunk sikereket elérni. A játék nehézsége elég hullámzó, közepes fokozaton a program első fele elég könnyű, de a vége fele egész kellemes kihívássá válik, főleg, hogy csak megadott pontoknál menthetünk. A nehézségi szint növelésével sajnos a mesterséges intelligencia nem változik észrevehetően, a szokásos „kevesebb életerő, kisebb sebzés" húzással oldották meg a dolgot.

Furcsa, hogy a fejlesztők a gyors játékmenet érdekében arra is ügyeltek, hogy még a legrövidebb átvezető képsorokat is egy gombnyomással átugorhassunk, viszont halálunk esetén nincs gyorsbillentyű, amivel egyből az utolsó mentési pontunktól folytathatnánk kalandunkat – a menüben kell kutakodnunk a load game pont után. Ugyanígy enyhén frusztráló, hogy a földön heverő elixíreket, nyílvesszőket hősünk a legvadabb csaták közepette is gombnyomás nélkül felveszi, ha mellléjük kerül, ami néha egy-egy kombó megszakítását, vagy simán csak védtelenné válásunkat eredményezheti.

Tökéletes audiovizualitás (már megint)

Tavalyi Enclave cikkemben sem tudtam kreatívabb bekezdéscímet kiötleni a program fantasztikus grafikájának és hanghatásainak leírására: magával ragadó az egész, úgy ahogy van: éles textúrák, részletgazdag – bár kissé sterilnek ható - helyszínek, szép fény-árnyék megvalósítás. A környezet kellően változatos – ilyen tekintetben jobb a Prince of Persiánál! –, egyszer dohos pincékben, másszor gazdagon díszített palotában, romvárosban, vagy szakadékok mélyén küzdhetünk, a játék vége fele megismerkedünk a pokollal, majd a szent városban, Jeruzsálemben is látogatásunkat tesszük.

Na, ennek is a lelkére beszéltünk...

A készítőknek talán a „Mennyi? Harminc!" ősrégi poén lehet kedvenc viccük, mert a játékban pontosan harminc szint található (később várhatók Splinter Cell módra letölthető bónuszpályák), harminc különböző ellenféltípussal válthatunk pengét, és kettő híján harminc zeneszám csendül fel kalandozásunk során. A játék aláfestéseül szimfonikus zenét választottak, ami a latin nyelvű kórussal megtámogatva hátborzongatóan jó hangulatot biztosít a programnak. A néhány szinkronszínész is a felső kategóriából került ki; kár, hogy az egyszerű és rövid történet nem engedi kibontakozni őket. A pengék csattanása, szörnyek hörgése szintén profi munkát takar. Mindez biztosítja, hogy az egyszerű játékmenet is a monitor elé láncoljon, és ne nyugodjunk, amíg legalább egyszer a program végére nem értünk.

> "Nem túl bonyolult, de végtelenül szórakoztató játékmenet érdekes környezetben."

Nem tökéletes, de éppen elég

A Knights of the Temple ideig-óráig (mondjuk egy hosszú hétvége erejéig) elképesztően jó játék. Furcsa módon viszont, akárhogy is nézem, a fejlesztők tavalyi Enclave-je a harcrendszert kivéve minden tekintetben határozottan jobb volt. Na és időközben megjelent egy Prince of Persia is, ami még fantasztikusabb grafikával megtámogatva hasonlóan színes csatákat nyújt, és emellé kidolgozott történetet és ügyességi részeket is tartogat számunkra. Megértem, hogy a fejlesztők az év végén megjelenő Enclave 2-re tartogatják puskaporukat, de hogy mért kellett kihagyni a Knightsból olyan bevált dolgokat, amik már az első Enclave-ben is benne voltak, rejtély számomra. Így, jóérzésű játékosnak legfeljebb kétszeri végigjátszás után unalmassá válik a program – ami ugyan nem rossz, de lehetett volna sokkal jobb is.

Greg5

grafika	21/25
zene	14/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	11/15

83%

összhatás 4/5

\+
- Gyönyörű grafika
- Fantasztikus szimfonikus zene
- Ügyes harcrendszer

–
- Egy idő után kissé monoton
- Mért kellett kihagyni, ami egyszer korábban már bevált?!

Prince of Persia 96%
Enclave 91%
Indy Infernal Macine 74%

Minimum gépigény: Pentium II-500, 128 MB RAM, 1,5 GB HDD

CHIP Digitális VIDEÓ & FOTÓ különszám

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

Keresse az újságárusoknál vagy rendelje meg a kiadóban!

levél: 1088 Bp., Rákóczi út 1-3. e-mail: terjesztes@vogelburda.hu

tel.: 06 1 888 3421, 22, 23 fax: 06 1 888 3499

Sötét foltok Kalifornia kormányzójának múltjában!

Conan: Dark Axe

:: fejlesztő cauldron :: kiadó TDK mediactive :: web www.conangame.com

A Cauldron pozsonyi székhelyű szlovák fejlesztőcsapat, 1996-ban alakult. Jelenleg 44 ember dolgozik náluk, két csapatba osztva. Leghíresebb munkájuk a Battle Isle: Andosia War, de a nem régiben befutott Chaser is az ő nevükhöz fűződik.

Nemrég arról beszélgettünk egy barátommal, hogy mennyire nem szeretjük a könyvek hátulján az összefoglaló ajánlókat, ugyanis mindig sokkal többet sejtetnek, mint amennyit a könyv valójában nyújtani képes. Lehet, az olvasmány egész kellemes és pozitív önmagában, de általában mégis messze áll attól a világmegváltó, legek sorát felvonultató fikciótól, amivel az ajánló borzolja fel a kedélyeket. Amikor a Conan: Dark Axe című játék intróját néztem, az volt az érzésem, mintha egy ilyen ajánlót nyomnának be a két fülemen. A virtuális idegenvezetés közben a narrátor olyan beleéléssel és affektálással mondta a szövegét, mintha csak az év filmjének előzetesét adná elő. Ám szerencsére nem lettem a hatásvadászati szezon könnyű áldozata...

Come on barbár, lets go party

Ha a fejlesztők terve az volt, hogy a játékos a bevezető mozi végén már alig várja, hogy kezébe kaphassa Conan csatabárdját, alaposan melléfogtak; én legalábbis meglehetősen semmitmondónak találtam a hang- és képsorokat. Üres beszéd – gondoltam, ettől még nem fogom megkapni kategóriájának megváltóját, ami tűzoszlopként kivezet az uborkaszezon sivatagából. Hosszas bevezetés után kezdődött a játék. (Megjegyzés: A bevezetés valójában nem volt hosszú, csak az ilyen jellegű játékoknál a kerettörténetet minden eredetiség hiányában szükséges rossznak éli meg az ember, és a kényszerű figyelemmel telt várakozás minden perce kettőnek tűnik). Conan megmutatta a kezdő videó rendhagyó és látványos vágásai során, hogy barbár ő a talpán, de még a lova hátán is, és ha valaki úgy dönt, hogy feldúlja a faluját és kiirtja a népét, ő egy percig sem riad vissza attól, hogy korának erkölcsi magaslataiból sújtson le akár az egész világra „hatalmas bosszúval és rettentő haraggal..."

Szemet szemért

A játék története a bosszú útja, de talán kicsit távolabbról nézve a bosszú értelmetlenségének nem szándékolt tanmeséje is lehetne. Kedves barbárunk ugyanis Indiana Jonest és Willy Foggot megszégyenítően utazza be a világot a keselyűk törzsével való leszámolás ügyében, egy percig sem gondolva arra, hogy a „szemet szemért, fogat fogért" elvének sikere milyen hirtelen eredményezhetne fogatlan, vak világot. A képregényimádók nemzedéke ugyanennyi megfontolással emeli erkölcsi magaslatokba hősét, ha az a jónak megjelölt ügyért irtja ki a fél világot... Még sincs ezzel semmi baj sem, hiszen nem várható, hogy Teréz anya szolgáltassa az alapot egy akciójátékhoz. Conan pedig senkit nem fog meglepni heves vérmérsékletével, hiszen neve már 1930 óta ismert a világban regényből, képregényből, rajzfilmből és filmből. Játék formájában sem most kerül először feldolgozásra, de a modern kor ipara manapság nem nagyon használja fel figuráját. Az új verzió hőse azonban minden várakozást felülmúlóan egyesíti magában Arnold Schwarzenegger testfelépítését Angelina Jolie arcvonásaival, ami azért valljuk be, nem kis bravúr...

ÉRDEKESSÉGEK CONAN ÉLETÉBŐL

Conan egyetlen valódi áldozata történetének szerzője, Robert E. Howard volt, aki 1936-ban ölte meg magát. Öngyilkosságát a barbár vonal vágószerszámai helyett lőfegyverrel követte el.

A barbárok is született gyilkosok. Az első Conan-film forgatókönyvét, karrierje elején az akkor még névtelen Oliver Stone írta.

Barbárokból királyok és kormányzók lesznek. Míg Conan karrierje egyszerű barbárból indulva végül a királyi trónon érte el csúcspontját, úgy filmes alakítójából, Arnold Schwarzeneggerből Kalifornia kormányzója lett.

Második esély az első benyomásra?

Az irányítás magamhoz ragadása után az első benyomások nem voltak túl kedvezők. A legelső gondolatom az volt, hogy mennyivel gyengébben néz ki, mint az előzetes képeken vagy animációkban... Egy szűkös kanyonban kezdődik a bosszúhadjárat, ahol farkasok egész falkája támadt rám. Nagyon lassan, nehézkesen bontakozott ki a játékmenet, de azzal párhuzamosan, ahogy a játéktér folyamatosan szélesedni kezdett, a barlangokon át egészen a szélesebb szabad területekig, nekem is rá kellett jönnöm, hogy azért csak nem olyan rossz ez az egész, mint amilyennek hirtelen nekifutásra tűnt. Sokat várni persze nem kell tőle, de ha műfajának korlátai között szemléljük, semmiképp nem teljesít alul, minden megvan benne, ami kell.

Nem tudom, hogyan történt, de egyszer csak azon kaptam magam, hogy a játék megszerettette magát velem. Talán az egyszerűségével és természetes, folytonos dinamizmusával fogott meg. Régen játszottam ilyen játékkal, ami igazából semmivel nem akar több lenni, mint önmaga. Ha egyszer ráérzünk az ízére, végig megőrzi számunkra önmaga egységét. Olyan gyönyörű tájakon, változatos helyszíneken át visz a kaland,

- Én lenni Conan. Te jönni velem ungi-bungi!

Ne bohóckodj, egy ekkora bökőtől kifekszel?

Ne, Conan! Hát nem emlékszel, mit tanultál: szörnyeket le, kincset fel, lánykát meg!

mint a sivatag legendás elveszett városa, dzsungel, katakombák vagy épp egy forgalmas kikötőváros, Kordava utcái. Ellenfeleink kelléktárából sem hiányozhat senki: a műfajban kötelező csontvázak, óriás skorpiók, más barbárok, túlvilági lények, de a fejlesztők fantáziája még a termékenységi szobrokat sem hagyta dermedten.

A játékmenet lényegében nem is fog másból állni, mint különböző helyszíneken különböző ellenfelek irtásából – itt-ott néhány szerényebb feladvánnyal tarkítva. Nem galább olyan ritkán fordul elő velem, hogy bármelyik harci játékban használnám a blokkolást, mint autóversenyekben a féket – itt azonban erősen úgy tűnt, hogy nem mindig a támadás a legjobb védekezés. Az ellenfelek mesterséges intelligenciája messze áll a példástól, de ha mondjuk a Joan of Arckal vetem össze, egyáltalán nincs miért szégyenkeznie. A gonoszok néha védekeznek, kitérnek az ütések elől, bekerítenek, mi kell még? Elvégre nem várhatjuk egy harcművész taktikai repertoárját csontvázharcosoktól...

> "A Schwarzi-klasszikus hangutala a monitoron is üt – de ez a játékélmény ma már elég kevés..."

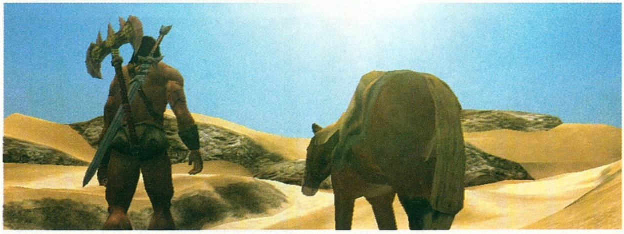
sok, mégis kilométerekkel jobban tudja prezentálni mindezt, mint ahogy legutoljára a Gladiator tette. Elsősorban a kezelőfelület és az irányítás lett sokkal összetettebb a konkurensénél. A játék rengetegféle hatásos kombó elsajátítását teszi lehetővé, amiket a harc közben szerzett tapasztalati pontokon vásárolhatunk meg, és fejleszthetünk profi szintre. Ezeket a négy akciógomb és a védekezés megfelelő kombinálásával csalhatjuk elő. Az irányítás ezáltal sokkal kevésbé esetleges, kicsit pontosabban fogalmazva: a pusztán esetleges irányítás sokkal kevésbé hatásos. Különösen tetszett, hogy a védekezés sem csupán díszítőelem. Le-

Egy vendégszereplő a Dűnéből. Hogy fázhat...

A mentési rendszerről szeretnék külön is szólni, mert elég egyedire sikeredett. Néhol, általában a helyszínek legeldugottabb zugaiban, találhatunk szent köveket (sacred stone), erre van szükségünk a mentéshez. Ebből legfeljebb négy lehet nálunk egyszerre, mindegyik egyszer használatos, de nem kell azonnal felhasználni, hanem tetszés szerinti időpontban menthetünk. Akad belőlük jócskán, de azért nem árt takarékoskodni.

Külsőségek

A látványvilág követte a játékélmény felfelé ívelő vonulatát. Az elején azt gondoltam, hogy összképileg mindig mutatós, de tele van elnagyolt textúrákkal és ezer éve nem látott primitív látványelemekkel (pl. a fák lombkoronáinak megoldásában). Aztán egyszer csak ez is jobbá fordult. A jégbarlangok csillogása, és általában a vizek, legyen szó folyóról, patakról vagy akár tengerről, mind elég szépek, még ha nem is kiemelkedők. A játék vizuális és hangulati csúcspontjának Kordava kikötővárosát találtam. A hangulata az outcasti időkre emlékeztetett, Talanzaar forgalmas, nagyvárosi piacát idézte fel bennem. Bár a városka erősen híján van a környezeti interaktivitásnak, még hiteveszetten is örültem neki, hogy a városi látogatás milyen hirtelen feloldotta a magányos harcok nyomasztó egyhangúságát, ami addig csak spontán jött csatlósunk, a mutatós Zairin személyében kapott némi színfoltot.



Klasszikus western-jelenet: a főhős és lova elporoszkálnak a naplementébe. De hol a naplemente?

Végre egy kis hangulatos kocsmai verekedés!

A játék tehát nem versenyképes a mai grafikai kínálattal, de azért nem is kell csukott szemmel játszani. Az átvezető képsorok mind saját motorral renderelték, és némelyik egész jól sikerült. Mint említettem, az ilyen játékokban nyűgként élem meg néha, ha a történetre kell figyelni, mert csak az interaktivitás teszi elviselhetőbbé őket a B-kategóriás szombat délutáni tévésorozatoktól – most mégis azt mondom, nem érdemes elnyomni a videókat, mert egészen élvezetes és ügyes snittek vannak köztük. A hangok tekintetében a minimálisan megszokottra szorítkoztak, a zenék viszont nem rosszak. Volt, amelyik a Beyond Good and Evil visszatérő soundtrackjét idézte, ennél nagyobb dicséretet pedig mostanában nem nagyon kaphat játékzene.

Pixelből vagyunk, pixellé leszünk

Önmagamat is meglepve, azt mondom, a játék nem bukott meg. Nincs benne semmi a világon, se a szükséges plusz, de még a szükséges minimumot se nagyon hozza, és mégis! Összhangban van önmagával, jól kivitelezett, néhány kisebb irányítási és egy helyen drasztikus kamerakezelési problémától eltekintve összességében könnyen kezelhető, minden ízében élő játék. A játékmenet megszokható, rá lehet harapni, ráadásul a dramaturgiát néhány kisebb meglepő betéttel (pl. hirtelen Indiana Jones elem, amikor egy mögöttünk guruló óriási kő elől menekülünk) és vicces jelenettel (túlélési tipp: ha teve vagy, ne tüsszentsd le Conant!) is feldobták.

Senki nem lesz kevesebb tőle, aki kihagyja, és inkább nosztalgiázik valami tavalyi remekkel. Ha valaki azonban mégis úgy dönt, hogy belevág, annak az év eleji kínálathoz képest nem lesz azért olyan rossz dolga. A Conan-mitológia nyújtotta atmoszféra miatt már megéri! Talán mégis tudta a narrátor az elején, hogy miről beszél...? De mivel nem voltam vele szemben feltétlen bizalommal – ki merne adni egy ókori marketinges szavára? – nem is csalódtam, legfeljebb kellemesen egy picit. A régi idők játékaira emlékeztet: egyszerű, még ha nem is nagyszerű, akkor is mindenképp erős közepes.

Ulukai

grafika	18/25
zene	10/15
játékélmény	28/40
kategórián belül	12/15
összhatás	3/5

71%

\+
- Kellemes atmoszféra
- Gyönyörű tájak, változatos helyszínek
- Sokféle hatásos kombó

–
- Semmi igazi újdonság
- Néhol zavaros kamerakezelés

Gladiator 56%
Joan of Arc 62%
Knights Of Temple 83%

Minimum gépigény: 800 MHz Pentium III, 128 MB RAM, 2GB HDD, 32 MB VRAM

Éhes sündisznó konzollal álmodik

Sonic Adventure

:: fejlesztő sonic team :: kiadó sega europe :: web www.sonicteam.com

A Sega belsős Sonic Team csapata - ez már-már traumát okozóan meglepő lesz! - szinte kizárólag Sonic főszereplésével futó mászkálós-platform játékokat készít, igaz, azt az elképzelhető összes géptípusra. Van Sonicjuk az ősrégi Saturnon, Dreamcasten, Playstationön, Gamecube-on, Gameboyon, sőt N-Gage-en is. A csapathoz köthető még néhány kisgyerekeknek szánt konzolos játék, valamint a sokak által dicsőített, puritán kinézetű, de fantasztikus játékélményt nyújtó Phantasy Star Online RPG-sorozat.

Sonic. Bár PC-s körökben nem annyira ismert, a kis kék, manga beütésű sündisznó a valaha alkotott legkarakterisztikusabb játékhősök közé tartozik. Nem hatalmas keblekkel (Lara Croft), vagy mátrixos külsővel (Max Payne) hívta fel magára a figyelmet, hanem mindenkit megragadó nagy, ravasz szemeivel, és egyedi, sugárzó jellemével. Sonic imádnivaló mindenki számára, a bőrébe, illetve pixeljeibe bújás lehetősége viszont sajnos a '91-es első Sonic játék óta többnyire a konzollal rendelkezők kiváltsága maradt. Szerencsére időről-időre PC-n is látogatását teszi a kis kópé, és ilyenkor nagyon felvidítja a mászkálós játékokra kiéhezett, monitorhoz kötött társadalmat – nincs ez másképp most sem!

Öreg sündisznó nem vén sündisznó

Ha azzal kezdtem volna a cikket, hogy a Sonic Adventure egy négy éves konzoljáték PC-s átirata, a legtöbben lefitymáló félmosoly közepette lapoztak volna tovább, „igazi játékok" után kutakodva. Valóban, négy év kis idő mondjuk a földtörténetben, de játékok esetén egész generációt ölel fel. A konzol-PC párharcnál pedig egyre gyakoribb jelenség, hogy mi, monitorfüggők is megkapjuk az eredeti, exluzivan egy bizonyos gépre készült játékokat, csak éppen egy résszel később. Amikor mi a Tony Hawk 2-t nyúztuk, a playstationosök már a harmadik résszel nyomultak, de ugyanez tapasztalható Colin McRae Rally széria esetén is. Az előző részeket általában – persze a remélt extra profit mellett – reklámként kapjuk, hogy jól elcsurgassuk az összes nyálunkat, amikor megjelenik a következő epizód, kizárólag egy bizonyos konzolon. Ezt tapasztalhattuk a Halónál (annak idején ez volt az Xbox legnagyobb húzócíme, és az eredeti terv szerint a második rész pár hónappal követte volna az első epizód PC-s megjelenését), és ilyesmi játszódik le most a Sonic esetében is. A Sonic Adventure ugyanis a '99-ben debütáló Dreamcast konzol egyik legnagyobb nevű játéka volt, mindenhol az egekig magasztalták – a világsajtóban valamennyi Sonic játék közül a második legjobb átlagértékelést kapta –, így talán még a nagypapakor ellenére is lehetnek elvárásaink a játékkal szemben.

Diszkrét báj

Hogy nézhet ki egy több mint négy éves játék felturbózott PC-s változata? – ez lehet az első kérdése a laikus olvasónak. Jelentem: nosztalgiázásra hajlamos szívemet igencsak megdobogtatta a Sonic Adventure grafikai stilusa. Poligonhegyekkel és Geforce FX-ek adottságait kihasználó technikai specifikációkkal nem fogunk találkozni, helyette mérsékelten részletgazdag, de bűbájos, manga beütésű világ tárul elénk. Ami a legfontosabb, hogy rendkívül karakterisztikus minden és mindenki kinézete, bár ez a legtöbb japán eredetű játéknál (pl. Final Fantasyk) alapnak számit. Valamennyi szereplő poénos, jókedvű, a világos, élénk szinek dominálnak a programban, amitől pár perc játék után a legmogorvább játékos arckifejezése is mosolyra kezd állni. A Sonic kinézete bennem a 3D videokártyák hőskorát idézte fel, akkoriban készültek hasonló grafikus stilusban a játékok, konkrétan a Moto Racer első részének felejthetetlen bűbája köszönt vissza monitoromon.

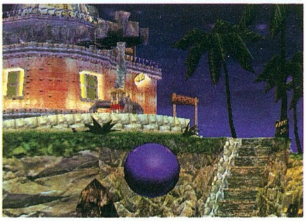
> **"Végre egy élvezhető platformjáték PC-n! Kicsit sárga, kicsit savanyú, de a miénk..."**

Persze lehet azt mondani, hogy „hé, 2004-ben már azért mégse így kéne kinéznie egy akármilyen játéknak, tartozzon bármelyik stilusba is", és tény, hogy a régen elfelejtettnek hitt valós pályaösszerakás-probléma is újra előkerül (a tereptárgyak helyenként, főleg mikor felgyorsulunk, idegesitően későn jelennek meg, alig pár méterre az orrunk előtt), amit pedig a mai VGA kártyák adottságaival már lazán ki lehetett volna küszöbölni. Mindez nem változtat azon, hogy a Sonic minden egyéb tekintetben felüdülés a szemnek, és a hangulatos, egyedi aláfestésnek köszönhetően a fülnek is. Egyszerűen jó leülni mellé játszani: felvidít, kikapcsol!

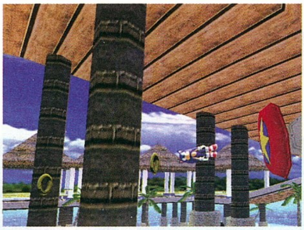
Klasszikus ugra-bugra

A küzdelem Dr. Robotnik elnevezésű, mérsékelten kreativ ősellenségünk ellen folyik. Legfőbb segédje személyes Frankensteinje, akit egyszerűen csak Mr. Chaosnak hív. Mint a legtöbb rajzfilmbéli gonosz tudós, Dr. Robotnik is a világ feletti uralomra tör, melyhez ki kell teljesitenie kis kedvence erejét, mégpedig a hét káoszkristály megszerzésével. Sonic, azaz a mi feladatunk pedig, hogy ezt megakadályozandó elhappoljuk a

Elég kihalt a strand így márciusban...



Sonic furfangosan biliárdgolyónak álcázza magát



Fura jószág ez a gravitáció...

Itt az idő egy kis Mortal Kombatra!

professzor elől a köveket, amihez természetesen végeláthatatlanul sok, mindenféle típusú összetett pályán át vezet az út.

A bugyuta történet persze csak felületes összekötőkapocsként szolgál, a lényeg az ugrabugráláson van. A Sonic Adventure-ben két pályatípus található, melyeket utólag is a két szempont alapján csoportosítva játszhatunk újra. Az akciópályák a klasszikus mászkálós játékok stílusában készült helyszíneket takarnak, és ezek képviselik a Sonic sorozat igazi erősségét. A nézet többnyire fejünk felett rögzített, de ha a pálya felépítése úgy kívánja, rengeteg más szögből figyelhetjük kedvenc sündisznónkat. Alapvetően annyi a dolgunk, hogy minél több életünket megkímélve, és minél kevesebb idő alatt a pálya végére jussunk, miközben a lehető legtöbb aranygyűrűcskét gyűjtjük össze. Ez így önmagában persze nem tűnik nagy durranásnak, de a pályák felépítése, változatossága döbbenetesen jóra sikerült. Különféle ugrásainkat bevetve szinte bármely tereptárgyra feljuthatunk, az óriás rugók és a szél segítségével pedig villámgyorsan, és roppant látványosan változtathatunk pozíciót. A Sonic játékmenete értő játékos kezében iszonyú gyors és szemet gyönyörködtető, bár kicsit szokni kell a billentyűzetes irányítást. Ez konzolátirathoz képest egész jóra sikerült, Sonic a kurzorbillentyűkkel is jól irányítható, bár például turbósebességű mozgáskor már szinte esélytelen precízen mozgatni sündisznónkat.

> **!** Sonic '91-es bemutatkozása óta 24 játékban szerepelt. Japánban és Amerikában óriási népszerűségnek örvend; az ABC tévécsatornán szombat reggeli rajzfilmsorozat is futott a főszereplésével.

A kaland-típusú pályák a Beyond Good and Evilhez hasonlóan nagyobb területen való szabad mászkálást takarnak, rengeteg apró ügyességi, vagy gondolkodtató feladattal megspékelve. Akármennyire is nagy változatosságot biztosítanak ezek a helyszínek, egy idő után roppant unalmassá válik ez a kóválygás, főleg mivel a kamerakezelés sem áll mindig a helyzet magaslatán ebben a játékmódban (és akkor még nagyon finoman fogalmaztam). Egy városból indulunk, innen látogathatunk meg különböző helyszíneket, és többnyire ezeken belül találjuk meg az akciópályákat – így sajnos a program egy része idegesítő bolyongással telik.

Ha megszokjuk, elfogadjuk a játék kis hiányosságait, garantáltan hosszantartó élményben lesz részünk, a Sonic ugyanis platformjáték mivolta ellenére nagyon hosszúra sikerült, internetes rajongói oldalakon olvasható részletes végigjátszása több mint száz oldalra (!) rúg. Minden szinten számos titkos gyűrűlelőhely fedezhető fel, ráadásul Sonicon kívül öt barátjával is végigküzdhetjük a pályákat, akik mind egyedi szint visznek a játékba, hisz valamennyien rendelkeznek extra tulajdonsággal – bár ez engem személy szerint nem tudott elcsábítani kedvenc sündisznómtól.

Szauron a sünöknek is adott Hat Gyűrűt!

Háttérzenének Zalatnay Cini énekelhetné hetven éves slágerét: "Nem vagyok én a cápa..."

MÁSZKÁLÓS JÁTÉKOK TÜNDÖKLÉSE ÉS BUKÁSA PC-N

A régi szép időkben, a ma már padláson korhadó x86-os PC-inkre szinte minden hónapban érkezett valamirevaló mászkálós játék. Az öreg rókák talán még emlékeznek az Aladdinra, vagy az Oroszlánkirályra, melyek az azonos című Walt Disney rajzfilmekből születtek, de voltak eredeti platformhőseink is, mint a szuper-földigiliszta Earthworm Jim, vagy az enyhén hiányos anatómiai felépítésű Rayman. Az utolsó, igazán jó ilyen típusú játékok nagyobb mennyiségben '98-ban jelentek meg: ekkorra készült el a még ma is szépnek mondható, és feledhetetlenül hangulatos Heart of Darkness, és a Jack Jazzrabbit második epizódján is ekkor küzdhettük végig magunkat, sőt, a világ legrusnyább szívtipróját, az ürlény Abe is ez idő tájt tért vissza monitorunkra.

Aztán jöttek az új generációs konzolok, és a platformjátékok fejlesztői szinte vezényszóra pártoltak át az új csodamasinákra. A tendencia nem meglepő: a konzolok kontrollerét az ilyen típusú játékokhoz találták ki. A TV-n játszókat elárasztották a jobbnál jobb, ötletesebbnél ötletesebb mászkálós játékok. Ha esetleg ilyen gép közelében jártok, mindenképp vessetek egy pillantást PS2-n a Jak and Daxterre, a Ratchet and Clankre, vagy Sly Cooperre, Xboxon pedig az Oddworld: Munch's Oddyseere, a Blinxre, vagy a jelenlegi személyes kedvencemre, a Voodoo Vince-re, melyben egy cseles vudubabát alakítunk, aki önmagát sanyargatva keseríti meg ellenfelei életét...

Még így is imádnivaló

Szokták mondani, hogy a jó márkanév mindent elad, így a játékdobozon díszelgő Sonic felirat is garancia a sikerre. A platformjátékra éhes, PC-ben utazó vásárló viszont a feljebb említett hiányosságok ellenére sem csinál rossz vásárt a Sonickal – bár elég lenne egy órát játszania a program valamely konzolos verziójával ahhoz, hogy ha másképp nem megy, pénzzé téve számítógépét, és Playstationre vagy Xboxra átnyergelve folytassa kalandozásait a kis kék kópéval, immár teljes pompájában...

Greg5

grafika	14/25
zene	13/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	13/15

75%

összhatás 4/5

\+
- az utánozhatatlan Sonic-hangulat
- fantasztikusan változatos
- ötletes pályák

–
- puritán kinézet
- közepes irányíthatóság
- a kalandozós pályák elég uncsik

Heart of Darkness	92%
Rayman 3	87%
Dragon's Lair 3D	70%

Minimum gépigény: PIII-600, 128MB RAM, 800MB HDD

A feudalizmus diszkrét bája

Europa 1400 The Guild – Gold

:: fejlesztő 4Head Studios :: kiadó Encore :: web www.the-guild.com :: megjelenés 2004 március

4Head Studios – Hannoveri illetőségű német fejlesztőcég. 1997-ben alakultak, s azóta is stabilan fejlődnek. Nevükhöz fűződik még a Big Biz Tycoon nevű játék, valamint a Fogger I. és II. – férfiasan bevallom, ezekről még sokat nem hallottam. Célkitűzésük a szokott általánosságokon túl, hogy "intelligens játékokat alkossanak"...

Anno domini 1400: Európa városaiban új korszak virrad a középkor sötétjéből. A feudális nemesség veszít vezető szerepéből, és felemelkedik egy új társadalmi réteg, akik kereskedelemből és a kézművességből szereznek vagyont, majd befolyást. Mindez nem egyik napról a másikra történik... Ebbe a változó, ellentmondásos, de izgalmas korszakba vezet el bennünket a játék, tökéletesen megragadva a változás lényegét és hangulatát.

Az Europa 1400-ban tulajdonképpen a történelmi folyamatot kell végigjátszanod egy karakter, majd az ő leszármazottai, vagyis dinasztiája szemszögéből. Egyszerű kézművesként kezded, kis műhellyel és városi házzal, s a célod az, hogy minél jelentősebb gazdasági birodalmat építs ki, befolyást szerezz a városban, és egyre magasabb nemesi rangra emelkedj. Alapvetően a különféle kézműves karrierek vannak a játék fókuszában, de tolvajként vagy mutatványosként is szerencsét próbálhatsz. Habár a játékot stratégiaként árulják, valójában menedzsment és gazdasági szimuláció keveréke, középkori környezetbe helyezett Transport Tycoon. Sokrétű, komoly mélységekkel rendelkező játék, amit igazán csak azok élvezhetnek, akik szeretik a szőszőlést, a mikromenedzsmentet, a hosszan elnyúló tanulási görbét és a sok-sok órát kitöltő, lassan kibontakozó játékokat.

Az Europa 1400 játékosainak tábora nem túl hangos, de annál lelkesebb. Ha tetszik a játék, keresd fel a legjobb rajongói oldalakat a www.iownjoo.com/1400 vagy a www.hagentur.de/theguild címen!

Az Europa első része alaposan megosztotta a közvéleményt – mármint azt a részét, amelyik egyáltalán hallott róla. Tagadhatatlan, hogy a játék nem valami tömegeket mozgósító, mindenki-erről-beszél típusú produkció. Rétegjáték, ami még a hardcore játékosok között is csak egy adott típus szívéhez találja meg az utat. Az enyémhez megtalálta, örömmel vettem hát a hírt, hogy készül a kiegészítő lemez, ami végül az eredeti játékkal egybecsomagolva, Gold Editionként jelent meg. A kiegészítő lemez a szokott sémát hozza: minimális játékrendszeri változások, új mesterségek, karakterek, tárgyak, titulusok. Olyasmik, amihez nem kell átírni játék kódját, csak az adatbázisait bővítgetni. Így a program tulajdonképpen nem változott sokat, viszont továbbra is annyira összetett, hogy még most is találtam benne lehetőségeket, amiket korábban nem vettem észre, pedig már az alapjátékban is benne voltak.

Minden kezdet nehéz

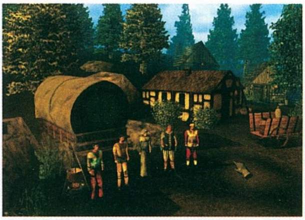
A játék a korabeli városi polgárság életéről szól. Induláskor meghatározhatod apád és anyád foglalkozását, az ő képességeiket örökölve vágsz neki a világnak. Utad egy térképről kiválasztott városba vezet, itt fogod leélni további éveidet, és dinasztiát alapítva eljátszani leszármazottaid életét is. A várossal egyben nehézségi szintet is definiálsz: minden városban más konkurenciaharccal kell számolnod, eltérő számú ellenféllel, s ettől függ az is, mennyi üres telek áll majd a dinasztiák rendelkezésére a terjeszkedéshez.

Ha szakmát választottál és meghatároztál még néhány paramétert – például azt, van-e valamilyen életcélod, mint mondjuk meggazdagodni, inkvizítorrá válni, valamilyen hivatalt betölteni stb. –, indul a játék. De vigyázz: minden kezdet nehéz!

A játékmenet

A játék túlnyomó részében egy középkori városkát látsz fél-felülnézetből. A látvány teljesen 3D-s, szép és meglepően korszerű. A kamerát forgathatod, zoomolhatsz vele. Alattad zajlik az élet – hasonlóan a Sim Cityhez – a város gyarapodik, emberek és szekerek sietnek dolgukra, baromfi ténfereg a házak udvarán. Bármelyik házra, műhelyre rákattinthatsz, ekkor infót kapsz róla. Az emberekre rámutatva pedig a véleményüket tudhatod meg a városról, a hétköznapi dolgokról. A fontosabb épületekbe akár be is kukkanthatsz, ilyenkor belülről látod őket, FPS-nézetből.

A játék egyik legegyedibb vonása, hogy a kezelőfelületeket a 3D térben helyezték el. A játék funkcióit nem menükben találod, hanem az épületeken belül, berendezési tárgyak formájában. Ha például a gyártással kapcsolatban kívánsz utasításokat adni, meg kell keresned a műhelyt, rákattintani, majd odabent forgolód-



Közülük választhatunk szülőt. Szép kis családfa!

Elmegyek, elmegyek... hoooszú útra megyek...

Legyünk diplomatikusak: "funkcionális grafika"

Europa 1400 by night

va, az ajtókra kattintgatva felkeresni a megfelelő szobát, végül ott rákattintani a munkaasztalra. Minden így működik, amitől a játék nagyon személyessé és hangulatossá válik. A navigálást térkép, épületalaprajzok és gyorsbillentyűk segítik: sajnos nem eléggé. Ami elsőre jópofa ötletnek tűnik, alig tíz perc múltán már bosszantóan kényelmetlenné lesz. Nem volt még játék a Nap alatt, aminek ennyire rossz és idegesítő lett volna az irányíthatósága, mint az Európa 1400-nak – holott bonyolultsága a Masters of Orion jellegű 4x stratégiákra emlékeztet.

A karakter

A játékban saját karaktered van, az ő képzeletbeli életét éled. Személyesen ugyan nem jelenik meg a 3D játéktérben, mégis alapvető fontosságú figura. Képességei meghatározzák, mire vagy képes, mit milyen eséllyel cselekedhetsz, ill. mások mire jutnak az ellened indított akcióikkal. A karakternek képzettségei vannak (tárgyalóképesség, szónoklás, harc, kézügyesség stb.), amiket RPG-módra magad fejlesztgethetsz. Személyes tapasztalatom szerint mire a karakter már elég képzett és hatékony, meg is öregszik és hamarosan meghal... Ekkor kiemelten fontossá válik, hogy időben megházasodtál-e, van-e felnőtt korú gyermeked és az ő neveltetésére mennyi figyelmet fordítottál. Gyermekeid közül kiválaszthatod, ki legyen az utód, ettől fogva ő lesz a karaktered, és a játék, a terjeszkedés zavartalanul folytatódik.

Az első műhely

Az első műhelyedben még mindent neked kell majd igazgatnod. Mihamarabb fogadj fel három-négy munkást – amennyit csak lehet! – látogass el a piacra, ellenőrizd az árakat, hogy eldönthesd, mit fogsz gyártani. Nyersanyagokra lesz szükséged, amit vagy magad állítasz elő, vagy pedig a piacról, esetleg egyéb műhelyekből vásárolsz meg. Ha elkészült kellő mennyiségű terméked, rakd fel azokat a kordéra, és irány a piac! De vigyázz: a termékek ára folyamatosan változik, ha nincs sürgető szükséged a pénzre, várj az eladásokkal a legjobb árfolyamra. A játék gazdasági modellje, legalábbis a termelési fa felépítése a Caesar sorozatban megismertre emlékeztet.

Növekedés

Ahogyan mind elismertebbé válsz a céhedben, jogot kapsz rá, hogy bővítsd a műhelyed. Hamarosan több épületet is emelsz a városban, fejlesztgeted a felszerelésüket, előlépteted a tapasztalt alkalmazottakat és egyre bonyolultabb – és persze értékesebb! – termékeket állíthatsz elő. Vagyonod gyarapszik, s elérkezik az idő, amikor szerepet vállalhatsz a város politikai életében is. Ekkor a legjobb, amit tehetsz, ha felbérelsz műhelyvezető mestereket, te magad pedig a politikának és a konkurencia elleni harcnak szenteled a napjaid. Amikor kiadod kezedből a gyeplőt, lehetőséged nyílik beállítani, hogy a mester mit gyártson, mekkora szabadsággal fejlesztgesse az épületet, mekkora költségvetésből gazdálkodjon. Ezeket ne felejtsd el beállítani, különben a segítségből csak bosszankodás lesz.

Karrier

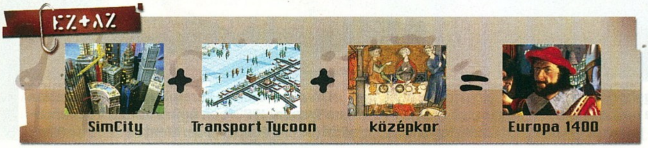
A termelés és az ügyes gazdálkodás csak egy bizonyos szintig elegendő. Efölött, ha eredménnyel szándékszol felvenni a harcot a konkurenciával, karriert kell építened, és részt venni az intrikában. Embereket megvesztegetni vagy éppen rossz hírbe hozni, kémkedni, besúgni, lejáratni, vagy éppen megajándékozni, esetleg egymásnak ugrasztani őket. A játék erre mind lehetőséget ad – öt oldal sem lenne elegendő, hogy leírjam, mennyiféle módon. A rang és a titulusok új lehetőségeket nyitnak meg előtted, saját előnyödre formálhatod a törvényeket, ellehetetlenítheted másokat. Karaktered képességei és a piacon vásárolható számtalan különleges holmi lesznek legfőbb támaszaid. Felöltözhetsz például olyan elegánsan, viselhetsz olyan látványos ékszereket, hogy befolyásod mások felett egy időre akár meg is többszörözödhet, de szert tehetsz mérgekre vagy éppen szerelmi bájitalra is.

Gold az edition?

Az Europa 1400 az egyik legösszetettebb játék, amivel valaha is találkoztam. Kereskedhetsz, fosztogathatsz, építgethetsz, tanulhatsz, politizálhatsz, intrikálhatsz, tőzsdézhetsz vagy éppen spekulálhatsz az árfolyamokkal. A játékban szinte végtelen mélységek lakoznak, napok alatt sem lehet kiismerni. Én magam nagyon nem szeretem azokat a stratégiákat, melyek akciójátékhoz hasonlóan egyetlen órácska alatt is teljes játékélményt kívánnak nyújtani, és bolondulok azokért, melyekkel egy-egy játék akár hónapokig is eltart. Az Europa ilyen, és a Gold még inkább ilyenné tette.

Amit mégis hiányolok, az a hibák javítása. A kiegészítőbe betettek új mesterségeket, új titulusokat, tárgyakat és nyersanyagokat, még a játékmechanikában is sikerült új irányvonalakat csatolni az eredeti verzióhoz. Amit viszont én vártam volna, hogy a játék legnagyobb hibáját, a borzalmasan rossz irányítást kijavítsák. Ez ügyben sajnos semmi nem történt, sőt, mivel a játék kicsivel még összetettebb lett, így az irányítás is kényelmetlenebbé vált... A menü nélküli vezérlés – valljuk be – koncepcionálisan hibás. Hatalmas ballépés, amit a fejlesztők vagy nem ismertek fel, vagy nem ismernek el. Kár. Egy csodálatos és a mai viszonyok között elképesztően egyedi és innovatív játék élvezetétől fosztják meg a hardcore játékosok közösségét – saját magukat pedig az igazi és megérdemelt sikertől.

-nyúl-



Nekromanta

Az egyik új mesterség a kiegészítőben. Műhelye a temető, ahol pénzt szedhet a temetkezési szertartásokért. Ám a helyzete ennél sokkal cifrább! Munkások helyett élőhalottakat dolgoztat. Alapvető nyersanyagai csontok és koponyák, ezekből állít elő ektoplazmát, majd jobbára misztikus besorolású termékeket, mint például mágikus csontkarperecet, ami növeli viselője respektusát az azonos neműek szemében, vagy koponyamécsest, ami használójának bűneit változtatja füstté, mintha sose lettek volna. Felépítheti a Nekromanták tornyát, mely a Rémület ködét bocsáthatja bármely városi épületre, így ki oda belép, menthetetlenül megbetegszik. Vagy megalkothatja az Angyali szobrot, ami napjaink biztosítási reklámjaira hajazó hatásokra képes: aki a nekromantával biztosítást köt, a biztos halált elkerülve még évekig életben maradhat. Egyszóval a nekromanta kedves figura, aki a szokvány üzleti tevékenységen túl bizony alaposan megkeserítheti a riválisok életét... és halálát.

grafika	20/25
zene	12/15
játékélmény	28/40
kategórián belül	13/15

77%

összhatás 4/5

\+
- Kidolgozott játékrendszer
- nagyon sok órára elegendő játékidő
- szinte végtelen újrajátszhatóság

–
- pocsék irányítás
- kicsit akadozó megjelenítés

Sim City 4 93%
Settlers 4 85%
Transport Tycoon 87%

Minimum gépigény: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM

Talán nem a tűzoltókon kellett volna spórolni?

Addig jár a korsó a kútra...

Aki nem győzte le Al Caponét

Chicago 1930

:: fejlesztő spellbound interactive :: kiadó wanadoo edition :: web www.chicago1930-game.com

i **A Spellboundot Armin Gessert egykori Blue Byte-tag alapította 1994-ben, első munkájuk a Perry Rhodan - Operation Eastside című feledhető stratégia volt, majd ezután jött első sikerük az Airline Tycoon. 1998-ban úgy érezték, ők is képesek egy Commandos féle taktikai játékra, így született máig legismertebb alkotásuk, a Desperados: Wanted Dead or Alive.**

Amerika történelmét képzeletünkben végigzongorázva számos cikinek minősülő esemény, vagy történelmi alak juthat eszünkbe. Gondolhatunk itt a meg nem talált iraki vegyi fegyverekre, Britney Spears pubertáskori túlélőkönyvére, a borzalmas Street Fighter filmre vagy mindezek origójára, Kolumbusz sajátos elképzelésére India megtalálásáról. Társadalmi változásokat tekintve azonban Amerika legnagyobb tévedése mindmáig az 1920-as évek szesztilalma, amelynek köszönhetően a nemzeti összefogás tökéletesen megvalósult a kollektív képmutatás formájában. Az intézkedéssel csak annyit értek el a jóhi-szemű törvényhozók, hogy a gyarló embereket színjátszásra késztették, a fineszesebbjét pedig kéretlenül is szeszcsempészetre szólították fel. Viharos gyorsasággal fogalmazódtak meg a szervezett bűnözés alaptételei, amelyek érvényesítéséhez a lakosság hallgatólagos beleegyezése adott teret. A bűnbandák géppuskacsatái sem hatották meg a közönséget, a kicsi szomjas ember csak lapult a teaszalonok fűtőtestjéhez, ahol rejtett whiskys tartályban lelt lelkiismerete menedéket...

Valami ilyesmit véltem felfedezni a Spellbound fejlesztőinél is, a német gárda ugyanis a fenti hasonlattal élve művészi szintre emelte a zugivást. Erjedését tekintve ott az ötputtonyos alapanyag a pár évvel ezelőtti Desperados és a nem régi, ám kicsivel haloványabb Robin Hood képében, ám legújabb taktikai stratégiájuk, a Chicago 1930 nem bódít annyira... Sznobság ide vagy oda, kihagyott ziccer, hogy nem Al Capone ügyeskedéseit dolgozták fel, különösen, hogy eredetileg maguk a készítők is történelmi síkra szerették volna terelni játékukat (a játék Al Capone munkacímen futott egykoron). Feltehetően jogi problémák következtében vetették el az ötletet, így helyette kapunk egy feltörekvő keresztapát, Don Falconét, és hűséges jobbkezét, Jack Berettót. Az 1928-as Chicago azonban nem olyan hely, ahová csak úgy be lehet törni, a riválisdonok önkívületi állapotban kapirgálják szemétdombjukat, ráadásul egy titokzatos maffiavezér, a Báró is átrendezi a fennálló erőviszonyokat. Jack azonmód meg is kapja az ukázt: deritse ki, ki a Báró, aztán – biztos, ami biztos – ölje meg. A hajtóvadászat a kezdeti sikerek ellenére kudarcba fullad, egymás után jönnek a bűnbakok a nagyobbnál nagyobb átverések közepette, de többet mondani a sztoriról az egész frappáns történetvezetés tekintetében tisztességtelen eljárás volna. A játék felénél, úgy a tizedik küldetés után, amikor már 1930-at írunk, lép a képbe – újfent jogi galibák miatt az Al Caponéra utazó Eliott Ness helyett – Edward Nash szövetségi ügynök, akivel merőben más lesz az életünk.

Kétarcú világ

Míg a maffiát irányítva értelemszerűen előbb lövünk, aztán kérdezünk, addig Nash-sel tanúkat faggatunk ki, bizonyítékokat keresünk, spicliket buktatunk le, és csak végső esetben élünk erőszakkal. Tulajdonképpen ezzel el is mondtam, mennyire unalmas a Chicago 1930 első fele (bár kezdhetünk a zsarukkal is, de mindenképp érdemesebb kronológiai sorrendben végigjátszani), a sötét oldal játékmenete ugyanis kimerül ostoba puffogtatásban és zárt ajtók kulcsainak idegesítő keresgélésében. Köszönhető ez nagyrészt annak, hogy öttagú bandánk tagjai semmiben sem különböznek egymástól, a főhős Jack Berettótól eltekintve (akinek halála esetén prózai véget érünk egy Game Over felirat formájában), ugyanolyan arctalan senkik a sikátorok színpadán. Szerencsére képességeiket fejleszthetjük a küldetések között, csakhogy egyáltalán nem tanácsos mondjuk egy karaktert a közelharcra vagy a dobótechnikára specializálni, sokkal jobban megéri a két-három legerősebb csapattagot tápolni, a többit meg lőszerhordozóként alkalmazni. Néha ugyan találkozunk egy-két mulatságos jelenettel (pl. telefonon a recepciós vagy csak simán az ellenség kamu szöveggel történő megtévesztése), de többnyire csak durrogtatunk össze-vissza, a Desperados-féle ötletes, az

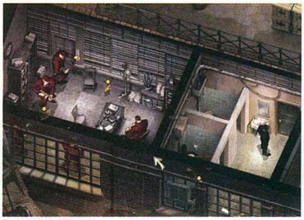
["Hiába minden, gengsztertörténetben még mindig a Mafia a király..."]

Leszámolás Mátrix-zöldben

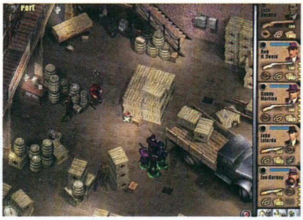
Ez csak egy Ál Capone, bár hasonlít az igazira

PIA NISTA

Az I. világháború után, 1919 januárjában Wilson amerikai elnök rendeletet hozott az alkoholos italok előállításának és forgalomba hozásának tilalmáról. Jó szándékát senki nem vonta kétségbe, csakhogy a törvény nem csökkentette, hanem éppen hogy növelte az alkoholfogyasztást, s a nagystílű gengszterek bankszámláit. A szesztilalmat csak 1933 végén függesztette fel Roosevelt elnök, így a '20-as évek Amerikájában abszolút hatalommal bíró alvilág máshol volt kénytelen továbbélni – a fegyver- és drogkereskedelemben.



A kikötőben komoly tárgyalás készül



Raktárban, ládák közt halni meg...

adott karakter képzettségeinek használatát igénylő helyzeteknek se hire, se hamva. A helyzetet súlyosbítja, hogy összvissz hét (!) darab gyorsbillentyűt ismer a játék, ebből öt a karaktereket jelöli ki, kettő pedig a guggolás, illetve a felállás nehézkes mozdulatait hivatott siettetni. Pedig ha már mészárlósra vették a figurát, jó lett volna, ha legalább két-három fős csoportokat engedtek volna alkotni, de az RTS-ekben szabvány „Ctrl + szám" alapú csoportosítás ötlete valahogy elesett a nagy kreatívkodásban. Ehelyett egy Max Payneből kölcsönzött slow motion ikonnal kell megelégednünk, amivel bármikor (de nem korlátlan ideig) bullet time-szerű effektet kelthetünk a játéktéren, a karakterek mozgását ilyenkor lassított felvételként láthatjuk. Voltaképpen nem kárhoztatható annyira, ha szokatlanul is, de modern ötlet, csupán egy baja van: egy szolid pause opció praktikusabb lett volna...

AL CAPONE

Minden idők leghiresebb gengsztere 1899. január 17-én született Brooklynban Alphonsus Capone néven. Habár éles eszű volt, 14 éves korában otthagyta az iskolát, hogy először cukorkabolti eladóként, majd kisegítőfiúként egy bowlingpályán, végül vágóként egy könyvkötészetben dolgozhasson. Közben tagja lett a Five Points nevezetű manhattani bűnbandának, ahol inzultálta az őket megbízó hölgyet, akinek testvére bosszút is állt: innen a híres sebhely, és a Scarface (Sebhelyes arcú) becenév. 1918-ban Al összejött egy ír lánnyal, Mary „Mae" Coughlinnal, akitől hamarosan megszületett első fia, Albert „Sonny" Francis. Amikor a rivális banda egy tagját megsebesítette, Capone Chicagoba kényszerült, ahol John Torrio maffiavezér jobbkeze, majd utóda lett. Al még Torriónál is vérmesebben kezdett el terjeszkedni, 1930-ra már évi százmillió dollár ütötte a markát többek között szeszcsempészetből, bordélyházakból és versenyfogadásokból. Az FBI ugyan nagy erőkkel állt rá Al Caponéra, de elkapni sohasem tudták úgymond igazi bűneiért, pusztán adócsalásért tudták 11 évre börtönbe dugni, ahol 1947-ben hunyt el agyvérzésben.

Erőltetett kihívás

A Chicago 1930 a mesterséges intelligencia terén nem áll oly fényesen, kevésbé finomkodva kimondható, hogy pocsék: az ellen jön, lát, és tüzel. Vesztett helyzetben sem folyamodik segítségért, sőt, ha többnyire nem éppen az lenne a cél (illetve a továbbjutás kulcsa), hogy megöljünk mindenkit, lazán végigfuthatnánk a pályán, a reakció csak néhány „What's that?" felkiáltás lenne (néha azért futnak utánunk tisztességgel – micsoda ellenállás!). Ahol egyedül rendben volt az AI, az a civileket mozgató algoritmus, ők ugyanis jöttünkre roppant diplomatikusan reagálnak: látványosan félnek, mi több, menekülnek. A civilek látásáért felelő kód ellenben botrányos, a fejlesztőkre nézve talán ez a legcsúfosabb elem a Chicago 1930-ban. A Spellbound-csapat ugyanis zseniális módon kitalálta az úgynevezett tanúrendszert: ha az egyszeri polgár gyilkosság szemtanúja lesz, megjelenik fölötte egy szem alakú ikon, következésképp likvidálni ajánlatos. Csakhogy a szerencsétlen átlagember nem mindig hajlandó tanúnak állni, volt hogy két rendőrt is kinyírtam előtte, mégsem tágult a pupillája – azt már fel se számítom neki, hogy akkor meg rendszeresen kiszúrt, amikor takarásban voltam...

Külsőségek, csicsák

A Chicago 1930 képi világára egy rossz szavunk nem lehet: nem valami divatos 3D-s látványorgia, de precíz, részletgazdag pályák fogadnak minket (gyönyörű festmények, díszes gyertyatartók pózolnak a falakon, kerekded faburkolatok adnak keretet az ízléses tapétacsíkoknak, a kornak megfelelő úri kúriák hangulata lengi be a termeket), igaz csupán 12 helyszín (hotel, étterem, pályaudvar, bordélyház, illegális szeszüzem stb.) váltogatja egymást a küldetések során. Igazán nem mondhatjuk, hogy túlzásba vitték volna a fiúk, ahogy a zenei kíséretet sem: a felinstallált wav file-ok szerint 14 különböző melódia csendül fel a játék folyamán, de ebből kb. annyi érezhető, mintha folytonosan két hasonló dallam követné egymást, ami legfeljebb szűk fél óráig tolerálható.

Tutira mentek, semmi több

Sajnálatos módon a Chicago 1930 messze nem teljesít olyan jól, mint azt a Spellbound-fiúktól elvárnánk. Bármennyire is élvezetes Edward Nash bőrében nyomozni, RPG-szerűen alfeladatokkal bíbelődni, a játék másik felét nem menti meg semmi. Az, hogy az elhibázott koncepciónak köszönhetően állandóan unalomba fullad a harc, hogy ha úgy tartja kedvünk, az ellennel fogócskát játszhatunk, azt mutatja, hogy ez a felemás képződmény csupán arra szolgált, hogy pénzügyileg biztosítsák következő nagy projektjüket, a Desperados 2-t.

A Chicago 1930 erősen felvizezett példány, jó szívvel csak mindenevőknek vagy bátor, kísérletező kedvű játékosoknak ajánlható, de számottevő az esély, hogy a játékra árnyékot vető unalmasabb részek őket is elrettentik a végigjátszástól...

Puma

grafika	20/25
zene	06/15
játékélmény	24/40
kategórián belül	09/15

61%

összhatás 2/5

+
- részletes grafika
- a rendőr kampány élvezetes
- alacsony hardverigény

–
- a gengszter kampány unalmas
- gyenge zene
- bonyodalmas irányítás

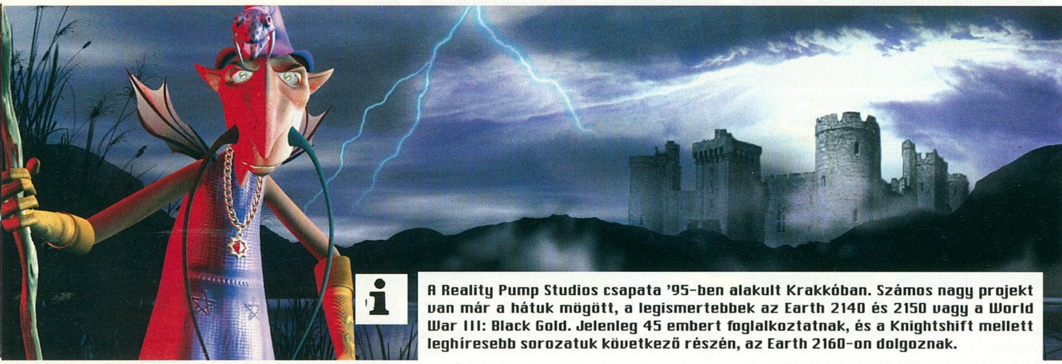
Commandos	90%
Desperados	85%
Robin Hood	73%

Minimum gépigény: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB VRAM

A magyar szinkron csodája

Knightshift

:: fejlesztő reality pump studios :: kiadó jowood / zuxxez entertainment :: web www.knightshift.com



A Reality Pump Studios csapata '95-ben alakult Krakkóban. Számos nagy projekt van már a hátuk mögött, a legismertebbek az Earth 2140 és 2150 vagy a World War III: Black Gold. Jelenleg 45 embert foglalkoztatnak, és a Knightshift mellett leghíresebb sorozatuk következő részén, az Earth 2160-on dolgoznak.

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy ifjú herceg. Apjaura nagy és igazságos király vala, ám halála után gonosz söpredék szállá meg az palotát. Közülük is a leggonoszabbik mágikus rabságba veté az ifjú királyfit, s helyébe üle az trónuson. Kegyetlenül sanyargatá vala az népet. Mígnem egy varázsló, ki nem tűrheté tovább ez fene nagy igazságtalanságot, rája lelt az módszerre, miként szabadíthatná ki az ifjú herceget az nemlét börtönéből...

Mese mese mátka

Nem bolondultam meg vala, csak... izé, szóval: hatása alá kerített a játék. A Knightshift legfőbb ismérve ugyanis a szokatlan, népmesés hangulat. Írásban aligha tudom elfütyülni nektek, pedig attól nyomban képben lönnétek (khm...), tudjátok, a Magyar népmesék rajzfilmsorozat. Jól van, ha nem is néztek már esti mesét, csak emlékeztek még rá!

Szóval a Knightshift erre a mesevilág-hangulatra épít. Ilyenek a feladatok, ilyen a világ, ennek megfelelő modorban bőszélnek (izé...) a karakterek és még a népzene is felcsendül, igaz, inkább ír, mintsem magyar. A hangulat első osztályú, és egészen egyedi ízt ad a játéknak, amit tovább erősít az ihletett magyar fordítás. Végre egy fantasy, ami nem a tolkieni, unalomig ismert ork-elf-törp gondolatkörből merít! Itt ifjú királyfik és szelíd királylánykák, sárkányok, banyák és nemes lovagok népesítik be az országot.

Ízes magyar bőszéd

Ha már itt tartunk: nagy ellensége vagyok a hazánkban pestisként elharapódzó olcsójános fordításoknak. Hol van már Göncz Árpád...! Az itthon megjelenő fantasy és sci-fi könyvek 95 százalékát nem vagyok képes elolvasni, mert a fordító nyelvi analfabétizmusa miatt kifordul a kezemből. Díjnyertes, világhírű regények változnak ócska ponyvává. Ha pedig regényeknél ilyen áldatlan a helyzet, ugyan mit várhatnánk a számítógépes játékoktól?! Amikor Hancu a kezembe nyomta a játékot, és megláttam rajta a magyar feliratokat, bizony megremegett a térdem. Nem vagyok sznob, szinkronizált filmekre járok, nem feliratosokra – de a játék más dolog, azt csak angolul! Az utóbbi idők magyar és magyarított játékainak szövege olyan rossz volt, hogy elvástak a fogaim, annyit csikorgattam őket játék közben... Most figyeljetek – dobpergés! – a Knightshift legfőbb erénye a magyar szinkron. Nem tudom, az eredeti angol szöveg milyen volt, de a magyar! Az egy csoda! A fordító, Belánszky István olyan ihletett billentyűzettel nyúlt a témához, hogy le a kalappal. A szinkronszínészek is érezhették, hogy most valami más, valami nagyon jó készül, mert ők is alaposan hozzátették a maguk tehetségét. A Knightshiftben mintha a Magyar népmesék szólalnának meg. Ízesen, szépen, választékosan. Az ifjú herceg igazi mesehős, a banya igazi banya, a legények kiköpött legények és a vitézek is olyanok, amilyeneknek lenniük kell. Az erdőszéli favágó tájszólása és dumája olyan lehengerlő, hogy ötször végighallgattam minden mondókáját, és gurultam a röhögéstől.

RTS módi

A népmesés hangulaton túl a Knightshift sajnos nem hoz semmi igazán eredetit. Követi a reali-time stratégia műfajban éppen időszerű módit: szerepjáték-elemeket kever a játékba. Amiben talán mégis más, az a játékelemek aránya: itt az RPG a fajsúlyos és az RTS a szinesítő elem. Tőlem akár még jobban eltolhatták volna az arányt a szerepjáték felé, az unalmas RTS stílusnak igazán kellene már valami vérfrissítés. Képzeljetek el egy hagyományos RPG játékot. Karakterek, képzettségek, tárgylista, fejlődés, varázslatok – amolyan Diablo vagy Dungeon Siege-szerűség. Ehhez adjátok hozzá az RTS kliséket: építkezés, fejlesztés, gazdaság, egységek gyártása. Körülbelül ennyi a Knightshift... meg persze, nem győzöm újra és újra hangoztatni: az egyedi hangulatú népmesei világ.

Tejhatalom

Szeretnél tejhatalmú uralkodó lenni? Eddig csak kis nyelvtani hibával sikerülhetett, de immár valóság. A Knightshift stratégia-részében egyetlen erőforrás van, a tej. Kalandos története van annak, miért éppen ez, de a végeredmény jópofa. Építs istállókat, gyárts teheneket, s ha nagyobb tejhozamra vágysz, pásztorfiúkat. A tehenek kijárnak a zöld gyepre, majd visszatérnek az istállóba, ahol lefejik a tejüket. A játékban minden tejbe kerül. Az épületek, az emberek, a hősök, a fejlesztések. Az alapfigurák a fahentesek. Építenek, bontanak, de baltáikkal a harcban is helytállnak. Párjuk az íjász, akik elsősorban csoportosan hatékonyak, illetve, akkor, ha torony vagy bástya tetejéről eregethetik nyilaikat. Ez a két karaktertípus viskókban lakik, vagyis a viskók számától függ, mennyien lehetnek. Ha katonákra vagy lándzsásokra vágysz, kaszárnyákat kell építtetned, a tehenekhez és pásztorfiúkhoz pedig istállót. A lovagok vagy különféle varázstudók, ők jóval igényesebbek, házaik lassabban épülnek fel, jóval drágábbak és még a

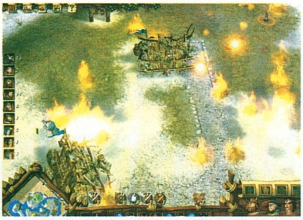
Scottie, sugározz fel!

ZUXXEZ ENTERTAINMENT

Hunlish-ül furán hangzó név („suxx ez?"), az egyszer biztos. És fura szerzet a társaság is a játékfejlesztő cégek között. Nem igazán fejlesztő, de nem is kiadó, hanem valami a kettő között. Amolyan projektmenedzser vállalkozás, kifejezetten a játékfejlesztésre szakosodva. Tapasztalatot, projektszervezési, design és technológiai gyakorlatot, valamint marketingstratégiákat árulnak. Kezükbe veszik a projekt irányítását, meghozzák a döntéseket – saját hitvallásuk szerint lehetővé teszik a fejlesztőnek, hogy csak a játékfejlesztéssel foglalkozzon, a kiadónak pedig, hogy biztosan piacképes terméket kapjon, méghozzá időben. Hát kérem, ilyen is van! Mondjuk, ha saját nyelvemre próbálom leforditani a dolgot, és belegondolok, hogy a Midway designjába beledumálna egy harmadik fél, és ahhoz mit szólnék én, és mit szólnának a kiadónk szakemberei...?! Na mindegy, szerencsére ezt a keserű pirulát lengyel testvéreinknek kell lenyelniük – bár ki tudja, lehet, hogy számukra fincsi cukorka.

Ti most előrementek hősi halált halni...

A főgonosz Jar-jar Binks elfelejtett féltestvére


Ezúttal bennégtek a lánglovagok

maguk fajtával sem osztják meg szívesen – hősöd tehát kevés lehet, de ez nem baj, mert nagyon táposak.

Röviden ennyit az RTS szisztémáról. Talán még annyit, hogy lehet építeni különféle védműveket, de még hidakat is. A technológiai fejlesztéseket abban az épületben lehet elvégezni, amelyikhez az adott dolog a leginkább kapcsolódik. A rendszer egyszerű, de az RPG elemekkel együtt remekül működik: részletes és szórakoztató. Kiemelten tetszik a játék filozófiája a hősökről. Nem kezeli őket külön a szimpla katonáktól, ugyanolyanok, csak éppen többre képesek, táposabbak. A közemberek is pontosan ugyanúgy gyűjtögethetik a felszerelést és fejlődnek, mint a legnagyobb héroszok.

Kettő az egyben

A KS igazi „kettő az egyben" játék... vagy talán nem is kettő, hanem négy? Összesen ennyi különböző játékmódja van. Az első a sztori mód. Három hosszú hadjáratban élheted át az ifjú herceg viszontagságait. Ezekben többnyire pályáról-pályára viheted magaddal a csapatodat, gyűjtögetheted számukra a felszerelési tárgyakat és a tapasztalati pontokat. Olykor egy-egy falut is a gondjaidra bíznak, ilyenkor neked kell gondoskodni a termelésről, építkezésről, kiképzésekről, RTS szerűen. Embereid rendesen a szívedhez nőnek, emlékszem, hogy bánkódtam, amikor Menyus, a remek lándzsás, aki számtalan kalandban elkísért és annyira megbecsültem már, hogy maga is varázsfegyvereket viselhetett, életét vesztette az elátkozott mocsárban... A történet persze kicsit sematikus, kicsit butuska, de – már megint! – annyira jó a fordítás és a szinkron, hogy a párbeszédek ízessége mindenért kárpótol. Meseszerű, kedves, bájos történetté varázsolja a sztorit. Még a karakterek egyszerű jóváhagyó üzenetei is változatosak, jópofák és alkalmazkodnak ahhoz, hogy pillanatnyilag hol tartasz a sztoriban.

A sztori módban csak egyvalami zavart: az összekötő mozik. Ezeket valós időben rendereli a program a játék motorjával, vagyis olyan, mintha a játékot látnád, csak a kamera ráközelít a beszélgető figurákra. Ezekben a mozikban mindig két karakter beszél, többnyire hosszan és unalmasan, és ehhez nagyon hiányzik valami látványosabb képi aláfestés. Ez van, a játéknak ez a része sajnos alacsony költségvetésűre sikeredett.

A játék eredeti címe Once upon a Knight volt, és úgy hirdették, mint az RTS-stílus találkozását a Monty Python féle abszurd humorral. Erre a közönség nem igazán mozdult rá, ezért a változtatás mellett döntöttek. Jól jártunk!

Mögyök, oszt' gyakok

A második játékmód az RPG. Ez leginkább a Diablóra emlékeztet engem, amolyan megyek és ölök... stílszerűen: mögyök, oszt' gyakok. A lényeg a tápolás. Van részletes tárgylistánk: lehet a tárgyakat cserélgetni, eladni, vásárolni. Vannak képzettségek is, amiket a játékos maga növelgethet összegyűjtött tapasztalati pontjai alapján. A feladatokhoz olykor nem árt némi taktikai érzék, főleg akkor, ha követőket is bérelsz a karaktered mellé. A legfontosabb tanács, amit ehhez a játékmódhoz adhatok, hogy mihamarabb szedj össze három különféle fegyvert: az egyiknek a vágó, a másiknak a zúzó, a harmadiknak meg a mágikus sebzése legyen nagy, és ezeket cserélgesd, az ellenfélnek megfelelően. Ez irdatlanul sokat számít, könnyedén agyonverhetsz így olyan ellenfeleket is, akik ellen amúgy esélyed sem lenne. Még valami: mindig legyen nálad gyógyerejű gomba (HP-t ad vissza) és méreg elleni életvíz. Ha a karaktered nem lovag vagy barbár – akiben bízhatsz, hogy győzni fogja kardélre hányni az ellent –, nem árthat, ha használod a kereskedőknél vásárolható különféle csapdákat is. Egy pálya lenyomása akár 4-8 óráig is eltarthat, lévén igencsak terjedelmesre sikeredtek. A feladatokat véletlenszerűen osztogatja a program – külön dicséretes, hogy a megbízók szép ékesszóló párbeszédekben mondják el, mit várnak el tőled –, azután ha mindet teljesítetted, átviheted a karaktered bármelyik másik pályára, a küldetések nehézségében a program alkalmazkodni fog a tapasztalati szintedhez.

Skirmish

A harmadik játékmód a klasszikus RTS skirmish. Ez úgy zajlik, mint minden más RTS-ben, talán csak a játékrendszer egyszerűbb kicsit. Erről már írtam korábban, az egyszerűség nem is lenne baj, hiszen ott vannak pluszban a remek RPG elemek. A skirmish igazán élvezetes, mégis ez a játék leggyengébb pontja. Egyrészt sok programhiba jelentkezik ilyenkor a programban, mégpedig olyanok, amik már az első játékalkalommal is előjönnek és nagyon idegesítők. A másik a mesterséges intelligencia ostobasága, amin már csak az útkeresés végtelen ügyefogyottsága tesz túl. Ha sok egység keveredik szűk helyre – ami pedig a pályák tervezése, valamint a játék taktikai elemei miatt elég gyakori –, akár percekre is képesek reménytelenül egymásba gabalyodni az embereid. Ilyenkor lehetetlen az erők átcsoportosítása, a sérült karakterek kivonása, az újak bevetése... más szóval az ember szentségel, és sorra veszti el legjobb, legtapasztaltabb egységeit. Ez szinte sehogyan sem kerülhető el a játékban. Ezek a hiányosságok gáncsot vetnek a jó kis multi partiknak is, amire pedig a játék nagyon alkalmasnak tűnt...

Grafika

A Knightshift látványvilága rendben van, részben népmesés, részben fantasy hangulatot hoz. Önmagában nem lenne elég ütős, de a zenével és a szövegekkel együtt már az. A legjobban az zavar benne, hogy a többnyire normális küllemű emberek és épületek között időnként feltűnik egy-egy karikatúraszerű figura is. Ennek az oka abban keresendő, hogy a fejlesztők – saját bevallásuk szerint – humort és könnyedséget szerettek volna csempészni a játékukba, mert az utóbbi időkben csak a sötét jövőben játszódó háborús programot készítettek. A Knightshift grafikus motorja az új, Earth-III névre keresztelt kis csoda. Tud mindent, amit egy modern 3D motornak tudnia kell. A terepet mindenféle matematikai függvényekkel szép gömbölydedre egyengeti, a fáklyák fényét és árnyékát mozgatja a talajon, a vizekre látványos csillogást varázsol. Engem mégis az lepett meg a legjobban, hogy maximális beállítások mellett is zökkenőmentesen futott még az én enyhén korosodó otthoni PC-men is. Még akkor sem tapasztaltam fájdalmas akadozást, amikor a térkép összes egysége egyazon zsebkendőnyi csatatérre gyűlt össze. Ilyet bizony régen életem át „modern" RTS-ben!

Összegzés

A Knightshift jópofa játék, remekbeszabott magyarítással. Mindenkinek erősen ajánlom, hogy a magyar verziót vásárolja. A szövegek és poénok első osztályúak. Meg a fordító is és a szinkronszínészek is. A játék nem eget rengető alkotás, de remek kikapcsolódást nyújt. Nincsenek benne megoldhatatlan feladatok, és az egészet áthatja, még a legdrámaibb pillanatokban is a kedves könnyedség. Érdekes színfolt az unalmas RTS-palettán. Jó szívvel tudom ajánlani néktek lögények!

-nyúl-

grafika	21/25
zene	15/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	13/15

83%

összhatás 4/5

\+
- zseniális magyarítás jó szinkron
- egyedi, népmesés hangulat
- az RTS és RPG elemek jó aránya

–
- Az AI és az útkeresés elég szánalmasra sikeredett
- A mozibetétek unalmasak

Warcraft 3 93%
Dungeon Siege 89%
Diablo 2 90%

Minimum gépigény: PII 450 MHz, 128 MB RAM, 700 MB HDD

A hasfelmetsző tengerentúli kirándulása

Jack the Ripper

:: fejlesztő galilea mult. :: kiadó the adventure comp. & microids :: web www.adventurecompanygames

A Galilea Multimedia kis francia fejlesztőcsapat, szinte kizárólag kalandjátékokban utazik. Eddigi munkáik közül a legismertebb (pontosabban szólva a legkevésbé ismeretlen) a Cameron Files sorozat két darabja, a Pharaoh's Curse, és a Secret at Loch Ness. Jelenleg Vanguard Project munkacím alatt egy X-Akták szerű összeesküvés-elméletes kalandjátékon dolgoznak.

Szinte mindenki, aki 8-10 évnél régebben foglalkozik már számítógépes játékokkal, szívügyének érzi a kalandjátékokat. Nagy örömünkre a halottnak tartott műfaj a Syberiának köszönhetően, ha fel nem is támadt, de egy halk szívverés már határozottan érezhető. Két Syberia között a Microids kiadó szívmasszázs gyanánt a Galilea Multimedia alkotásával igyekszik stabilizálni a beteg állapotát...

Az Ördög jár közöttünk

Hasfelmetsző Jack a klasszikus bűnüldözés máig legtitokzatosabb esete. Ugyan nem ő volt az első sorozatgyilkos, de mindenképpen őt tartják az első stílusos sorozatgyilkosnak. Az 1800-as évek végén járunk, amikor London az urbanizáció legsötétebb időszakát éli. A jómód és nyomor igyekszik elhatárolódni egymástól, a város kerületei között ég és föld a különbség. Az East End melegágya a testi-lelki fertőnek, a higiénia és a közbiztonság csapnivaló, egyszóval tipikusan az a hely, amiről kijelenthetjük: „Ezt én Önnek nem ajánlom!"

1888-ban, ebben a zsúfolt, ugyanakkor embertelen miliőben egy démoni gyilkos rádöbbenti London lakosságát az élet múlandóságára. Máig vitatott tény, menynyi áldozata is volt a rémnek. Hivatalosan öt gyilkosság írható bizonyíthatóan a számlájára, más források legalább egy tucatról tudnak. Az ügyekben érintett nyomozók néha gúnyolódó, zavaros leveleket, továbbá emberi szervek részeit kapták egy személytől, aki magát Hasfelmetsző Jacknek (Jack the Ripper) hívta. A bestiális gyilkosságok az 1888-as év végén abbamaradtak, s bár késelések előtte és utána is bőven előfordultak, a rendőrségnek kényszerűen be kellett ismernie: a gyilkost nem találták meg. Hasfelmetsző Jack örökre beleveszett az East Enden gomolygó nyirkos esti ködbe...

ÉRDEKESSÉGEK

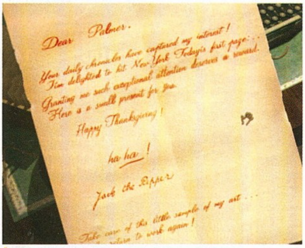
Jack jellegzetes piros tintával írta rendőrséget pocskondiázó leveleit, és mindig éjszaka 11 és hajnali 4 óra között gyilkolt.

Eddig tartottak a tények, a Galilea Multimedia jóvoltából innentől a fikció világába lépünk. Egy New York-i szegénynegyed lakóinak a poklot hozza el a XX. század. Rettenetesen megcsonkított női holttestre bukkannak egy kapualjban, az elkövetés módja kísértetiesen megegyezik a 13 évvel azelőtti londoni mészárlásokéival, nem csoda, ha az emberek Hasfelmetsző Jack visszatéréséről kezdenek sustorogni.

Mit tehet ilyenkor egy közepesen népszerű napilap? Áldja a szerencséjét, és rögvest a helyszínre küldi egy reményteli firkászát. Jack Palmer, a zöldfülű újságíró még nem is sejti milyen mélyre kell alászállnia a pokolba...

Nyomor 360 fokban

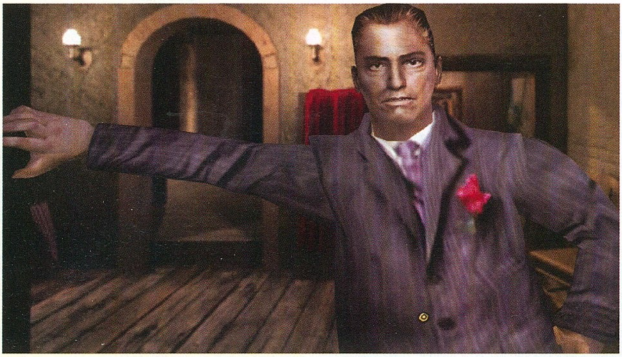
A Jack the Ripper a kilencvenes években felkapott, ám azóta meglehetősen elaggott, 360 fokos nézelődési szabadságot nyújtó, renderelt panorámaképeken alapuló stílust követi minimális ráncfelvarrással. Ez alatt állítólagos 1024x768-as felbontást, gyengécske fény-árnyék kezelést és baltával faragott poligonszereplőket kell érteni. Az 1024x768-as felbontást kisebb fenntartásokkal célszerű fogadni, nekem felnagyított és elsimított 800x600-nak tűnik. Ami a Syberiában remekül működött, itt elszomorító: a grafikusok ugyan becsületes munkát végeztek, de a poligonos szereplők, tárgyak éppen a felbontás miatt annyira elütnek a háttértől, hogy az emberben óhatatlanul felmerül a kérdés: nem lehetett volna egy stílus mellett letenni a voksot? Egy sötét, képregénystílusú, teljes egészében grafikus kalandprogram ütősebb lett volna, ugyanakkor a Broken Sword legfrissebb opusa bizonyította, hogy manapság már lehet nívósan kinéző 3D-s, poligonos kalandprogramot is írni. Dicséretet érdemel a program korhűsége mind a ruházat mind az épületek és tárgyak (beleértve az eredetikhez megszólalásig hasonló leveleket) tekintetében. A játéktér az egész képernyőt kitölti, a látványt nem zavarja semmilyen ikon vagy kezelőfelület. Az átvezető animációk hangulatosak, ám elnagyoltak és rövidek. A sokkolónak szánt váratlan animációktól pedig csak csóválja a fejét a játékos: tényleg szükség volt erre?



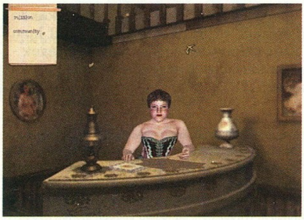
"Mindig utolér... az utolsó levél..."

Ideje elsütnünk egy Detect Ív varázslatot

A hölgy felment a színpadra világot látni



Jack Palmert az East End's Finest Clothes öltöztette. Csak nehogy a halottkém vetkőztesse...



Kebledre, szépségem!

Ír pacsirta és suhanó penge

Ideje, hogy a másik irányba is billenjen a mérleg: a játék zenei körítése elsőrangú! Sejtelmesen szomorú hangszerek hipnotizálják a játékost, hogy váratlanul kaotikusan sikító hegedűk hozzák rá a szívbajt. Klasszikus és klasszikusnak ható ír dallamok is felcsendülnek a játék során – döbbenetes hangminőségben. Gondolom, nem én leszek az egyedüli, aki a földig meghajol a hegedűvirtuóz Tony Canton, az aranytorkú Djazia Satour és a hangmérnök Thierry Ronget előtt...

A kalandprogramok másik sarkalatos pontja a szereplők hangjainak gondos kiválasztása. Örömmel mondhatom, a Jack the Ripper alkotói e téren is minőségi munkát végeztek. A szereplők pontosan úgy szólalnak meg, ahogy azt a fizimiskájuk alapján elképzelnénk, akad köztük erős ír akcentusú rikkancs, agyondohányzott madame, jópofizó laza amerikai és irodalmi stílusban bölcselkedő rejtélyes öregember. Szinte minden szereplő a szívünkhöz nő és azon vesszük észre magunkat, hogy megszállottan kutatunk a gyilkos után, nehogy egyet is magával ragadhasson új ismerőseink közül. A hangulat jeles, ne is ragozzuk tovább!

Egy egér, s más semmi...

A játék irányítása a point 'n' click hagyományoknak megfelelően pofonegyszerű, az intelligens kurzor alakjának változtatásával jelzi, mit tudunk tenni éppen az adott helyen. Jobb egérgombra a térkép és a nálunk levő tárgyak érhetőek el és választhatók ki. Jack Palmer naplójában gyűlnek a nyomozáshoz nélkülözhetetlen egyéb bizonyítékok, levelek, újságkivágások. Sorsdöntő bizonyíték megszerzése esetén, a térképen megjelenik a bizonyítékhoz kapcsolódó új helyszín, ekkor a bizonyítékot drag 'n' drop módszerrel a helyszínre ráhúzva aktiválhatjuk azt: csak egy kattintás s már ott is vagyunk. A történet napokra van osztva, de nem kell félni, hogy lemaradunk valamiről, a program készségesen megvár akkor is, ha valós időben 48 órát bolyongunk egy éjszaka alatt. Van, akinek ez tetszik, személy szerint én jobban örültem volna egy szerteágazóbb történetnek, ahol számít az idő is. A játék lineáris, ha valahol semmi újat nem látunk, nagy valószínűséggel nem a megfelelő helyszínen tartózkodunk, irány a térkép. Itt kell megemlítenem, hogy a játék nálam járt tesztverziója itt-ott önállósította magát, az intelligens kurzor egyszer csak elfelejtett működni, néha a térképről visszatérve nem jelent meg újra a játékképernyő, néhány szereplő pedig papagáj módjára ismételgetni kezdte a mondandóját. Lenin után szabadon: menteni, menteni, menteni...

"A játék elemei közül csak a zene emelkedik a közepes szint fölé. Ez a téma többet érdemelne"

Tények és teóriák

Hasfelmetsző Jack hivatalos áldozatai:
Mary Ann Nichols – 1888. augusztus 31.
Annie Chapman – 1888. szeptember 8.
Elizabeth Stride – 1888. szeptember 30.
Catharine Eddowes – 1888. szeptember 30.
Mary Jane (Marie Jeanette) Kelly – 1888. november 9.

A gyanúsítottak:
Montague John Druitt – sikertelen ügyvéd, aki Jack utolsó gyilkossága után ölte a Temzébe magát. A „ripperológusok" legnépesebb hányada őt tartja a gyilkosnak.
Severin Klosowski, alias George Chapman – többszörösen gyanúsított, hogy nyereségvágyból méreggel tette el láb alól feleségeit.
Aaron Kosminiski – tébolyodott lengyel zsidó, akit ekkortájt zártak elmegyógyintézetbe.
Michael Ostrog – szimpla gyanúsított, hamar kiesett (de ki tudja...?).
Viktória hercegnő unokája, Clarence hercege – labilis elmeállapotáról keresztbe-kasul meséltek az emberek. Ráadásul ő is elmegyógyintézetbe került röviddel az utolsó hivatalosan elismert gyilkosság után. Ott is halt meg 1892-ben, ő a rajongók másik kedvence.

Forrás: http://www.casebook.org

A stílus védjegyének számító logikai fejtörők természetesen itt sem maradhattak el, de az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy az utóbbi idők kalandjátékainak legegyszerűbb feladványai ezek. Tulajdonképpen csak a hagyományok miatt kerültek bele a játékba és – noha szervesen beleépülnek a történetbe – úgy érzi a játékos, a legfőbb szerepük az, hogy kissé megnyújtsák az amúgy meghökkentően rövid játékmenetet.

Összefoglalva

A Jack the Ripper közepes kalandprogram jó történettel, pompás zenével és hangokkal – viszont idejétmúlt grafikával és idegesítő hibákkal. Ez a történet nagyobb odafigyelést és egyedibb megvalósítást érdemelt volna. Dr. Microids, gyengül a beteg pulzusa, itt az idő egy újabb egység Syberiára!

Beton

grafika	15/25
zene	12/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	08/15

63%

összhatás 3/5

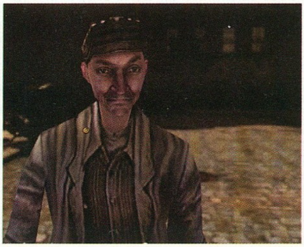
\+
- elfogadható gépigény,
- nagyszerű zenei betétek,
- hiteles szereplők.

–
- lineáris és rövid játékmenet
- kevés és egyszerű fejtörők
- programhibák hegyekben!

Sherlock Holmes 77%
Mystery of Mummy 58%
Syberia 90%

Minimum gépigény: Pentium III 500MHz
64 MB RAM, 16 MB VRAM

Mindenki a Sziget Fesztiválra ment...



Vendégszereplő a Redneck Rampage-ből

Hív a vasút, vár a MÁV!

Railroad Pioneer

:: fejlesztő Kritzelkratz 3000 :: kiadó Jowood :: web www.railroad-pioneer.com

A mókás nevű Kritzelkratz 3000 cég a németországi Würzburg városkában székel. A gárda mindössze öt főt számlál, viszont saját bevallásuk szerint igen hatékonyan dolgoznak külsősökkel. Ennek ékes bizonyítéka legutóbbi alkotásuk - múlt havi teljes játékunk! -, a Far West, vagy a Gothic első része, amiben a karakteranimációt készítette a Kritzelkratz-csapat.

A vasút őskora – nem tudom, kinek mit mond ez a kifejezés, nekem speciel azt, hogy kis hazánkban még ma is tart ez a korszak. A Budapest és Vác közti távolságot legalábbis ma percre pontosan ugyanannyi idő alatt teszi meg a vonat, mint 1846-ban, amikor az ország első (és Európa harmadik) vasútvonalán végigpöfögött itt a gőzös... Szerencsére nem mindenki ilyen cinikus a témában. Amerikában például igazi hőstörténetnek tekintik a vasút elterjedésének évtizedeit – okkal, hiszen a földrajzi sajátosságok miatt a jenkik XIX. századi történelmében a vonat nagyobb szerepet játszott, mint bármilyen más találmány (na jó, mondjuk a puskaport és a tüzes vizet leszámítva).

Megy a gőzös?

Az Újvilágban járunk az 1800-as évek közepén, amikor a Vadnyugat meghódításának a transzkontinentális vasút kiépítése volt a kulcsa. Ezt tíz küldetésen keresztül valósíthatjuk meg, az USA tíz államán át vezetve a síneket New Yorktól San Franciscóig. Céljainkat alapvetően a Railroad Tycoon sorozatból megszokott módon érhetjük el. Kis kezdőtőkénkből vásárolunk néhány mozdonyt és kocsit (előbbiből 25, utóbbiból 10 fajtát kínál a játék), és vasútvonalainkat megpróbáljuk úgy kiépíteni, hogy a közlekedés vérkeringésébe bekapcsolt városok kereskedelme és a személyszállítás minél több pénzt hozzon a konyhánkra. Összesen 18-féle nyersanyagot számlál a játék, amelyek logikusan kapcsolódnak egymáshoz és az őket felhasználó 22-féle iparághoz. A dús erdőkkel körülvett várost összekötjük az iparához fát igénylő másikkal, azt a fából készült iparcikkekre éhező harmadikkal, és így tovább: ha ügyesen illesztjük az építkezéseinket a gazdaság igényeihez, sok gondunk nem lehet.

Hosszú a sora az egyszeri vasutas életét megkeserítő dolgoknak. Először is ott van az a fránya domborzat, ami méregdrága hidak és alagutak építését követeli, vagy az időlimit, amely szinte minden küldetésnél a nyakunkat szorítja – de ez még a kisebb gond. A Vadnyugat ezer veszélye indiánok, banditák, grizzly medvék és egyéb istencsapások képében jelentkezik. Itt jön be a képbe az eddigi „Railroad" mellé a „Pioneer" rész. A nagy amerikai prérit ugyanis az RTS-ekben mindennapos, de gazdasági stratégiákban szokatlan fog of war fedi. A terepet különféle gyanús alakokból verbuvált kalandor-partikkal kell felfedeznünk, mielőtt építkezésbe fognánk. 13-féle specialistából állíthatjuk össze a kommandót, a mesterlövésztől és indián nyomolvasótól kezdve a szakácson át a térképészig és a tutajosig – mindenki más-más bónusszal járul hozzá a felfedezés sikeréhez.

> „Jópofa, de sajnos semmivel nem nyújt többet, mint a Railroad Tycoon 3"

Az első, feltűnően könnyű küldetések lehetőséget adnak a kissé túlbonyolított kezelés kitanulására, de nemsokára a játék kimutatja a foga fehérét: kereskedelmi háborúk, monopolhelyzetben levő konkurens vasúttársaságok, harcos indián törzsek nehezítik helyzetünket. Mindeközben egyre több dologra kell figyelnünk: a városok és a járműparkunk fejlesztésére, politikai intrikákra, trükkös kereskedelmi manőverekre.

A grafika a kornak megfelelően 3D-s (eredetileg a „3D-ben pompázik" kifejezéssel akartam élni, de a „pompázás" azért erős lenne...), különösen szépnek nem mondható; kopár, de stílusos. Sajnos túl közelre nem lehet zoomolni a kamerával, így a különféle fenyegetések (vadállatok, banditák) csupán ikonok képében jelennek meg. Hangok és zene tekintetében sincs valami jól eleresztve a játék: amikor hallunk valamit, az hangulatos, de a zene elég ritkán szólal meg, a vonatok hangjai pedig csak közeli zoomnál hallatszanak (akkor viszont igen élethűek).

Ha elindul a vonat...

A Railroad Pioneerban jóval több van, mint elsőre látszik. Ha nem ijedünk meg a kissé kusza kezeléstől és a puritán grafikától, mindenképpen kellemes csalódásban lesz részünk. A Railroad Tycoon 3-at sajnos semmilyen szempontból nem éri utol, de változatosságot jelenthet a vonatos játékok rajongóinak a nagy tycoonozás közepette.

Hancu

grafika	16/25
zene	10/15
játékélmény	29/40
kategórián belül	10/15

69%

összhatás 3/5

\+ - alacsony gépigény
- összetett játékmenet

− -gyenge grafika és zene
- alig van benne új ötlet

Railroad Tycoon 3 86%
Rails Across America 76%
America 55%

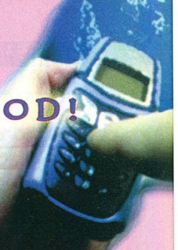
Minimum gépigény: P3 750MHz, 128 MB RAM, 650 MB HDD, 32 MB VRAM

Philadephia, 1835: százötven lakos!

Egymástól 50 méterre levő két állomás: reális...

MOBILLOGÓ

VÁLTOZTASD + A MOBILOD!



Vezetékes telefonról:	SMS-ben:
06-90-432-446	**06-90-626-626**
Hívd a fenti emeltdíjas telefonszámot add meg a kiválasztott logó vagy csengés kódját és a mobilszámot, ahová kéred.	SMS-ezd el a kiválasztott logó vagy csengés kódját! Csengésnél írd a kód után készüléked típusának első két betűjét. Pl. Siemensnél írd: PG91318 SI

SZÍNES HÁTTÉRKÉP - 06-90-629-999 *

PG180493	PG180498	PG180527	PG180575	PG180576	PG180749	PG180751	PG180763	PG180767	PG180776	PG180780	PG180791	PG180024
PG180819	PG180840	PG180841	PG180854	PG180884	PG180889	PG180040	PG180041	PG180042	PG180043	PG180047	PG180063	PG180067
PG180916	PG180922	PG180764	PG180080	PG180081	PG180082	PG180175	PG180177	PG180178	PG180179	PG180745	PG180181	PG180182

* LEGÚJABB JAVA-S JÁTÉKOK - 06-90-629-999

MAGYARUL

Kód	Leírás	Alkalmas készülékek
PG170001	Ha eltalálod, melyik lány melle hamis, pontokat kapsz!	Nokia: 3650, 7650, Sharp: gx10
PG170002	Szabadítsd ki ... na nem Willyt, hanem a formás lányokat a fal mögül!	Nokia: 7210, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7250, 7250i, 7650, Sharp:gx10, Siemens: m55, sL55 Motorola: t720
PG170003	Védd meg a Földet a gonosz földönkívüliek űrhajótól!	Nokia: 3410, 3650, 7650, Siemens: c55, m50, Mt50 SonyE: p800, sl45, Motorola: v60
PG170004	A Keksz Szörny imádja a kekszet! Ám a sütit gonosz manók őrzik...	Nokia: 3410, 3510i, 8910i, 3650, 7650, Sharp: gx10, Siemens: m50, m55, s55, sL55, mt50 SonyE: p800, Motorola: v60
PG170005	Egyetlen bombázóval vedd fel a harcot az ellenfelek egységeivel!	Nokia: 3410, 3510i, 8910i, 3650, 7650, ngag Sharp: gx10, Siemens: m50, m55, s55, sL55, mt50
PG170006	Keresd meg a Klondike Bányák aranyát és gyémántjait!	Nokia: 3410, siemens: m50, mt50, sl45

TÖBBSZÓLAMÚ CSENGŐHANGOK 06-90-629-999 *

Beethoven - Für Elise	PG190243	Limp Bizkit - Faith	PG190268
Billie - Last Christmas	PG190244	Limp Bizkit - Rollin'	PG190269
Billy Joel - Uptown Girl	PG190245	Linkin Park - Crawling	PG190270
Black Sabbath - Paranoid	PG190246	Linkin Park - Faint	PG190271
Blondie - Call Me	PG190247	Linkin Park - One Step Closer	PG190272
Blondie - Heart of Glass	PG190248	Lionel Richie - Hello	PG190273
Bryan Adams - Here I Am	PG190249	Lipps Ink - Funky Town	PG190274
Casablanca	PG190250	Liszt - 12. Magyar rapszódia	PG190275
Celine Dion - A New Day Has Come	PG190251	Madonna - Beautiful Stranger	PG190276
Charlie angyalai	PG190252	Madonna - Die Another Day	PG190277
Christina Aguilera - What a Girl Wants	PG190253	Madonna - Don't Tell Me	PG190278
Csajkovszkij - Diótörő	PG190254	Madonna - Like a Prayer	PG190279
Csajkovszkij - Hattyúk tava	PG190255	Marilyn Manson - Mobscene	PG190280
Dire Straits - Sultan of Swing	PG190256	Melanie C - On The Horizon	PG190281
Europe - Final Countdown	PG190257	Men In Black	PG190282
Faithless - Insomnia	PG190258	Metallica - Nothing Else Matters	PG190283
Flashdance	PG190259	Michael Jackson - Billy Jean	PG190284
Flinstones	PG190260	Michael Jackson - Thriller	PG190285
Forest Gump	PG190261	No Doubt - Don't Speak	PG190286
Gloria Gaynor - I Will Survive	PG190262	Pet Shope Boys - Take On Me	PG190287
James Bond	PG190263	Ravel - Bolero	PG190288
Jennifer Lopez - If You Had My Love	PG190264	Robbie Williams - Supreme	PG190289
Kiss - I Was Made for Loving You	PG190265	R.Williams & K.Minogue - Kids	PG190290
Knight Rider	PG190266	Rod Stewart - Sailing	PG190291
Las Ketchup - The Ketchup Song	PG190267	Rossini - Tell Vilmos nyitány	PG190292

ALCATELES LOGÓK

PG51164	PG51188	PG51370	PG51549	PG51578	PG51595	PG51596	PG51610	PG51615

LOGÓK

PG60069	PG60100	PG61004	PG61014		
PG61031	PG61059	PG61084	PG61100	PG61140	PG61171
PG61235	PG61245	PG73862	PG74073	PG74393	PG74468
PG74588	PG74719	PG74862	PG74921	PG61134	PG61143
PG61171	PG70828	PG70871	PG70895	PG72478	PG74352

KÉPÜZIK

PG101248	PG102017	PG102040	PG102049	PG102116	PG102118
PG102121	PG102125	PG102134	PG102138	PG102143	PG102151
PG102175	PG102176	PG102187	PG102194	PG102198	PG103665
PG104155	PG104308	PG104530	PG104552	PG104849	PG104855
PG104856	PG105319	PG105322	PG105328	PG105337	PG105492
PG100725	PG100727	PG100730	PG100760	PG100761	PG100773

CSENGŐHANGOK

Bomfunk MC's - Freestyler	PG90107
Coca Cola	PG90111
Dallas	PG90112
Dr. Dre feat. Eminem - Forgot About Dre	PG90113
Dragonball Z Theme	PG90114
Eminem - My Name Is	PG90116
A Flintstone család	PG90117
Bigyó felügyelő (Inspector Gadget)	PG90119
James Bond	PG90120
Jennifer Lopez - Feelin' So Good	PG90121
Modjo - Lady (Hear Me Tonight)	PG90125
Rózsaszín párduc (Pink Panther)	PG90128
Ponyvaregény	PG90130
Red Hot Chilli Peppers - Otherside	PG90131
Ricky Martin - Livin La Vida Loca	PG90132
Sash - Equador	PG90135
Vengaboys - Sha La La La	PG90145
2Pac - Changes	PG90149
Aaliyah - Try Again	PG90150
Blink 182 - All The Small Things	PG90155
Bon Jovi - It's My Life	PG90156
Eminem - The Real Slim Shady	PG90166
Grease - Summer Nights	PG90171
Kaoma - Lambada	PG90174
Santana - Smooth	PG90187
The Corrs - Breathless	PG90194
Zorba	PG90204
Alice Cooper - Poison	PG90205
Beverly Hills-i zsaru	PG90207
Britney Spears - You Drive Me Crazy	PG90208
Doors - Light My Fire	PG90210
Knight Rider	PG90212
Mission Impossible	PG90215
Star Wars - Cantina	PG90220
Star Wars - Opening	PG90221
Europe - The Final Countdown	PG90222
Eminem - Stan	PG90225
Keresztapa	PG90226
Bolero	PG90239
Jean Michel Jarre - Oxygene	PG90243
Jó, a rossz és a csúf	PG90244
Metallica - Master Of Puppets	PG90248
Prodigy - Breathe	PG90252
Vad angyal	PG90258
Surda	PG90270
Alphaville - Big In Japan	PG90278
Kincs, ami nincs	PG90289
Szuperzsaru	PG90294
1492 - A Paradicsom Meghódítása	PG90297
Mr. President - Coco Jumbo	PG90301
Limp Bizkit - Rollin	PG90308
Mauro Picotto - Komodo	PG90310
Az Operaház Fantomja	PG90316
Red Hot Chilli Peppers - Under The Bridge	PG90317
Aqua - Doctor Jones	PG90320
Batman	PG90322
Bon Jovi - Living On A Prayer	PG90326
Britney Spears - Lucky	PG90328
C. Aguilera - Come On Over	PG90329
Dj Quicksilver - Free	PG90334
ATB - 9PM	PG90321
Eminem - Guilty Concience	PG90335
Eminem - Kim	PG90336
Eminem - Still Don't Give A Fuck	PG90337
Foo Fighters - Learn To Fly	PG90338
Green Day - Basket Case	PG90339
Jennifer Lopez - Lets Get Loud	PG90343
Jennifer Lopez - Waiting For Tonight	PG90344
Limp Bizkit - My Generation	PG90348
Outkast - Ms. Jackson	PG90352
Paffendorf - Everybody Scream	PG90353
Papa Roach - Last Resort	PG90354
Public Domain - Operation Blade	PG90356
Red Hot Chilli Peppers - Californification	PG90358
Ricky Martin - She Bangs	PG90359

* A többszólamú csengőhangok, színes háttérképek, illetve java-s játékok letöltéséhez: - SMS-ezd el a kiválasztott csengés, háttérkép, illetve java-s játék kódját és telefonod első két betűjét a fenti számra. - SMS-ben küldünk egy WAP címet vagy könyvjelzőt. - Ha Nokiás vagy, mentsd el, majd keresd meg a könyvjelzőknél és lépj rá. - Ha nem Nokiás vagy, írd be telefonod böngészőjébe, és látogass oda! - Töltsd le a csengést, háttérképet, illetve java-s játékot! HA CSENGŐHANGOT SZERETNÉL LETÖLTENI: írd a kód után készüléked típusának első két betűjét is. Például: ha a Surda csengést kéred Alcatelre, írd: PG90270 AL - Nokia-NO / Sagem-SA / Motorola-MO / Ericsson-ER / Alcatel-AL / Siemens - ha telefonod modellszáma 25 vagy 35, írd SI, ha készüléked modellszáma 45.,50, 55 akkor írd azt, hogy S145, S150, S155. - HA LOGÓT VAGY KÉPÜZIT SZERETNÉL SIEPGNS MOBILRA LETÖLTENI (erre alkalmas készülékek: SL45, S45, C55, C45, M50, MT50, CL50, A50, A45, PG45): a logo/képüzi sorszáma után írd SI és utána a modellszámot. Pl: S145, S150, S155. - TÖBBSZÓLAMÚ CSENGÉSEKET A KÖVETKEZŐ KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETSZ LE: Nokia (NO) 3510,3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 9210, 9210i, Siemens (SI) C55, S55, Samsung (SA) S100, S105, T100, T400, V200, V205, I330, N400, A500, Motorola (MO) T720, 720i, T725, C336, A835, C350, E380, V600 Sony-Ericsson (ER) T300, T310, P800 Panasonic (PA) GD67, GD87 Sharp (SH) GX10. - A hívás díja 240 Ft+áfa/perc. Csak vezetékes telefonról hívható. Logó és csengés: 380 Ft+áfa/SMS. Operátorlogók és képüzenetek csak Nokia, Alcatel illetve Siemens megfelelő telefonjaira tölthetők le! - A többszólamú csengőhangoknál, színes háttérképeknél és java-s játékoknál az sms díja 799 Ft+áfa/sms - JAVA játékot, polifonikus csengést és színes háttérképet Vodafone-ról csak a NET előfizetéssel rendelkezők tudnak letölteni. - JAVA-s játékok csak az arra alkalmas készülékekre tölthetők le - Info: TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 - További info: www.textboy.hu

Jeanne d'Croft esete húszezer angol katonával

Wars and Warriors: Joan of Arc

:: fejlesztő enlight software :: kiadó enlight software :: web www.enlight.com/joa

i Trevor Chan, a Capitalism és a Seven Kingdoms című stratégiák atyja kipróbált valami újat, de ahogy Morpheus mondta: elsőre mindenki leesik...

Nincs messze már az az idő, amikor a számítógépes játékhősöknek küzdeniük kell a férfiúi egyenjogúságért. Míg a képregényekben, a TV-ben és a filmvásznon Pókember nemzedékéből tíz férfira alig jut egy kis reprodukált Batgirl, addig mi játékosok a monitorok előtt Indiana Jones helyett minden további nélkül Lara Croftot, James Bond helyett pedig Cate Archert kaptunk. A horrorjátékokban is finom hölgyikék sikoltoznak, vagy épp keménykötésű rendőrnők eresztenek pár töltényt zombik fejébe, de még a letűnt idők hím kalandorait is sikeresen leváltották a hétköznapi amerikai nő különböző prototípusai, a diáklány és az ügyvédnő. Sárkányháton repülő amazon? Az is megvolt! A virtuális feminizmus egyszerűen megállíthatatlan, alig marad számára szűz terület. Talán Orleans-ban, talán ott akad még szűz...

A szent eretnek

Ki ne hallott volna Joan of Arc, saját nyelvterületén Jeanne d'Arc, hazánkban Johanna, az orleans-i szűz történetéről? Jeanne pásztorlány volt Franciaországban, az angolokkal folytatott százéves háború idején, míg egy látomás hatására pásztorbotját kardra cserélte. Rengeteg ködös legenda és máig megválaszolatlan kérdés fűződik személyéhez. Férfiként harcolt a háborúban, és segített a franciák oldalára billenteni a mérleget. További sorsa érdekes fordulatokkal teli, a következetes egyház ugyanis először máglyán égettette el eretnekként, majd később szentté nyilvánította, hogy kvittek legyenek. Mellőzvén a kitörni kívánó teológiai állásfoglalást, evezzünk könnyedebb vizekre. Az utókor sűrűn áldoz Jeanne d'Arcnak a személyéről szóló színdarabokkal, filmekkel és most legújabban az Enlight Software műhelyében készült játékkal.

A százéves háború

Einstein azt mondta, „Nem tudom, a harmadik világháborút milyen fegyverekkel fogják megvívni, de a negyediket biztosan botokkal és kövekkel." Jeanne idejében még az első világháború és annak fegyverarzenálja is futurisztikus fantazmagória lehetett, ám ma ugyanilyen idegen lehet nekünk elképzelni egy középkori háborút – ha a filmek és a játékok nem törekednének arra, hogy minél korhűbb ábrázolásukkal segítsék képzeletünket. Jeanne mellett a százéves háború több legendás alakjának (La Hire, Alencon hercege) bőrébe bújva ragadhatunk kardot a játékban, ami a különböző stílusok találkozásának csomópontja lett.

Egyszemélyes Warcraft

Leginkább stratégiaként harangozták be a kezdet kezdetén a Joan of Arcot, azonban aki arra számít, hogy a Shogun kap méltó utódot a játék képében, csalódni fog. A program csak kis részben tartalmaz stratégiai elemeket, amikor a vége felé a főhősnő már egy nagyobb sereg hadvezérévé növi ki magát. A játékidő nagy részében egy személyben (olykor kisebb-nagyobb támogatással) kell felvennünk a harcot száz meg száz ellenféllel szemben. Az egyszemélyes harc sem jelent túlzottan nagy kihívást, végig tartja ugyanazt a nehézségi szintet, mint az elején. Ahogy ellenfeleink egyre erősebbek lesznek, és egyre többen támadnak, úgy javulnak a mi képességeink is, és úgy találunk egyre hatékonyabb fegyvereket. A nehézségi szint ugyan állítható, de nem ajánlanám senkinek, mert minőségi növekedés helyett inkább az ellenfél oldalán megjelenő mennyiségi túlzás növeli a játékra fordítandó időt.

FPS és RPG elemek

A stílusbeli összetettség nem maradt távol Diablo vérvonalától sem, a főhősnő és társai az F1 lenyomására öltöztetős babák lesznek, adható rájuk páncél, kezükbe kard és pajzs, mindehhez különböző mágikus kiegészítők. Azt hiszem, utóbbi kicsit visszafogja a játékosok realizmusba vetett hitét... Minden főbb szereplő külön tárgylistával rendelkezik, ahol akár a legnagyobb csata közben is nyugodtan el lehet végezni a gyógyítását, öltöztetését és fejlesztését. Nem vesz részt mindenki minden harcban, egyedül a főszereplő állandó. Így a többiek lassabban, nehézkesebben fejlődnek, kevesebb lehetőségük van jobb fegyverek megszerzésére, bár vannak olyan tulajdonságaik, amik már eleve magasabb szintről indulnak. Senkit sem kell félteni, a csapaton belül egyik karakter adhat át a másiknak saját hátizsákjából bármit, kivéve a személyre szabott fegyvereket, amiket csak meghatározott szereplő használhat.

Harc közben és a főleg a küldetések végrehajtása során tapasztalati pontokat szerzünk, amiket szintlépéskor mintegy négyezer más játékból ismerős módon el-

> ["A játék magyarítása remélhetőleg a Knightshifthez hasonló minőségemelkedést hoz majd"]

Alabárd's Tale: a százéves háború csatáit érzékletesen jeleníti meg a játék - ennyit a pozitívumokról

Ez a d'Arc lesz a végső!

Ez a lovagina a Pléhboy címlapjára kívánkozik

oszthatunk a különböző képességek fejlesztésére, úgymint erő, ügyesség, védekező-, illetve vezetői készség. Ezen kívül kombó pontokat is kapunk a harcban, amiket új mozdulatsorok elsajátítására vagy éppen a már meglévő favorit támadókombinációnk hatékonyságának növelésére használhatunk fel tetszés szerint.

Az elvérzéstől a csata közben hordókból, ládákból felvehető, vagy áldozataink után maradt ételek mentenek meg minket. Van közöttük olyan, amelyik teljes életerőnket állítja vissza (kenyér), van, amelyik a varázserőnk hiányát pótolja ki (alma), de akad olyan is, amelyik mindkettőre hat (hal). Ha a varázserőnk (kék csík) fel van töltve, a kardunk önmaga fizikai korlátait túllépve, óriási erővel képes lecsapni. Ebből erednek a különböző kombók, amik akár egy sor katonát is képesek a lábaink elé borítani. Emellett van megfelelő kombináció arra is, hogy miképp segítsük földön fekvő áldozatunk másik lábát is a sírba. A harccal nem leszünk gondban, az irányítás hamar kézre áll, és könnyen tanulható, nekem egyedül a lovaglással akadtak gondjaim. A kézifegyverek mellett íj és (olykor robbanó) nyíl áll még rendelkezésünkre, amik használatához bármikor belső nézetbe válthatunk, ezáltal a játék FPS perspektívával is kiegészül.

You're in the army...

Egy akciójáték, amiben legendás karakterek között válthatunk, amiben megjelenik idővel az RTS mód is, ami nagy mennyiségben tartalmaz RPG elemeket, és ami hangulatos környezetben, utánozhatatlan atmoszférájú világban játszódik... – annyi minden adva volt, hogy lehetett mindezt így elrontani? Hogyan lesz a Joan of Arcból mégis minden idők egyik legegyhangúbb játéka? A játékmenet erre a kérdésre alaposan megadja a választ.

Ahogy minden játék, ez is alapjában véve egy nagy illúzió. Először talán még el is varázsolja az embert, ahogy páncélba öltöztetett hősnőnk copfja Lara Croft módra lengedezik a szélben, miközben lóháton vágtatunk a térdig érő fűben, erdőkön, virágos mezőkön át, odafentről pedig a lenyugvó nap utolsó sugara süt le ránk. Emellett hangulatos kis falukban, mozgalmas táborokban, városromok között is járunk, amik egytől-egyig nagyon szépen mutatnak. Mindez idáig nem is hangzik rosszul, csak az ember egy idő után elkezdene többet várni, de az a több csak nem jön. Ráadásul a várakozási idő nagyon unalmasan telik. Nem mintha nem mozogna mindig valami a képernyőn, de ez olykor a legkevesebb tud lenni, mert az, hogy mozog, még nem jelenti azt, hogy él is az egész. Emlékeztek a Mátrix-trilógia azon jelenetire, amikor Neo egy egész hadseregnyi Smith ügynökkel volt kénytelen megküzdeni? Nem tudom, ki hogy van vele, de én ezek közben legszívesebben a fejemre húztam volna a popcornos zacskót. Nos, ezt itt úgy kell elképzelni, hogy mi vagyunk Neo, az angolok pedig Smith ügynökök, és van, hogy még többen vannak, mint a filmben. A virtuális Joan of Arc igazi tömeggyilkos, fél kezével százakat képes a másvilágra segíteni. Volt, hogy több tucat ellenfél rontott rám, amikor egymagam voltam, és mondanom sem kell, én győztem... Eltartott ugyan jó darabig, sokáig követni sem lehetett, hányan vannak a képernyőn, és ki vagyok én, de előbb-utóbb azért elkezdtek fogyatkozni az ellentábor képviselői, mignem az utolsó is kilehelte lelkét. Ám ne higgyük, hogy ha vége egy ilyen harcnak, fellélegezhetünk! Nemnem, egy sarokkal odébb kezdődik újra az egész, a végeláthatatlan unalom, ami számomra szinte már szenvedéssé nőtte ki magát. Éppen ezért volt kevés bármelyik küldetés kerettörténete, ami rendszerint mindig ugyanazt a monoton gyilkolászást vonzza magával. Nem jelent túl sok különbséget, hogy közben megvédenünk kell valakit, vagy a harc végén magunkkal vinnünk a táborba.

MILLA JOVOVICH ÉS A JÁTÉKOK

Milla Jovovich, orosz származású modell és színésznő személye immár harmadik alkalommal kerül közvetett kapcsolatba a számítógépes játékokkal. Minden az Ötödik elem című Luc Besson filmmel kezdődött. Milla alakította a filmben a címszereplőt, Leeloot (kevésbé ismert teljes nevén Leeloo Mina Lekatariba Laminatcha Ekbat De Sebat). A könnyed akciófilm világszerte nagy népszerűségnek örvendett, így nem meglepő módon játékfeldolgozás is készült belőle, amiben Milla karakterét első ízben digitalizálták.

A második kapcsolódási pontot a méltán híres Resident Evil sorozat adja. Itt nem vászonról monitorra, hanem monitorról vászonra követték el az adaptációt. A színésznő nem a játéksorozatból ismert szereplők egyikét keltette életre, hanem új hősnőként debütált az amnéziás Alice bőrében. A film folytatása idén kerül a mozikba, ebben majd ismét viszont láthatjuk Milla-Alice-t, az előző rész kevés túlélőinek egyikét.

Jeanne d'Arc története a harmadik a sorban. A filmfeldolgozást Milla címszereplésével szintén Luc Besson követte el 1999-ben. A játékváltozatban megjelenő hölgy azonban az Ötödik elemmel ellentétben egyáltalán nem hasonlít a hús-vér változatra, a digitális verzióban teljesen más (Jeanne d') arcot kapott a hősnő.

Tetszetős ló-poly grafika

Száz órás háború

Nagyon kitartónak kell lenni, ha az ember végig akarja küzdeni magát a játék mind a nyolc küldetésén, ami még nem is tűnik soknak, ha nem teszem hozzá, hogy az egyes missziók (amik több részre bomlanak, több fő- és mellékküldetést is tartalmaznak) órákba is telhetnek. Óriási területeket járhatunk be, amik tele van tűzdelve sok gonosz pici piros ponttal odafenn a jobb sarokban. Itt bukik meg az illúzió: a bejárható terület meg van fosztva minden szabadságtól és interaktivitástól, mindig csak a kijelölt útvonalon mehetünk. Egy dombra sem szaladhatunk fel, minden apró tereptárgy láthatatlan falként állja az utunkat. Vicces, amikor az alapból jó másfél embernyi magasságokig ugró Joan nem tud felpattanni egy láda tetejére. Úgy vettem észre, hogy ironikus módon a ló az egyetlen, amire állva fel lehet ugrani, azon kívül csak egy ellenfél nyakában tudtam megállni egyszer.

Kivitelezés szintjén nem tudtak sokat elrontani a fejlesztők. A zenék hangulatosak, kivéve, ha túl sokáig játsszák ugyanazt; a zenei akcióbetétek jól illeszkednek az eseményekhez. A környezeti hanghatások a minimumra szorítkoznak, egyedül a főhősnő hetvenes évekbeli nemet szoftpornós akcentusát emelném ki: „já, já". A grafika néhány helyen kicsit elnagyolt, és nem bír minden korszerű effekttel, de összességében mégis nagyon rendben van. A helyszínek részletgazdagok és varázslatosak, öröm mászkálni abban a világban. Valami más hiányzik: az, ami az egész játékot élővé, nem csak látszatra, hanem valóban dinamikussá varázsolja. Kívül minden adva van, de a lelke kimaradt...

Ulukai

grafika	21/25
zene	10/15
játékélmény	19/40
kategórián belül	10/15

62%

összhatás 2/5

\+
- Kellemes atmoszféra
- Gyönyörű tájak
- A különböző stílusok összetettsége

–
- Monoton
- A környezet interaktivitásának hiánya

Minimum gépigény: 800 MHz Pentium III, 128 MB RAM, 700MB HDD, 32 MB VRAMk

Conan Dark Axe 71%
Gladiator 58%
Knights of Temple 83%

Haver, te nem is tudod a szöveget...

Bad Boys II

:: fejlesztő blitz games :: kiadó empire interactive :: web www.empireinteractive.co.uk

Az angol székhelyű Empire az utóbbi időkben hollywoodi filmek licenceinek megvásárlásával igyekszik erősíteni pozícióját. Nem sokkal a Bad Boys 2 előtt jelentették meg Starsky & Hutch feldolgozásukat, és hamarosan érkezik a Bulletproof Monk (Golyóálló szerzetes) is.

Az 1995-ös Bad Boys – Mire jók a rosszfiúk kellemesen középszerű élményt nyújtott az akciófilmek világában; Mike Lowrey és Marcus Burnett idétlenkedéssel tarkított nyomozásának anyagi sikerére jellemző, hogy tavaly elkészült a film folytatása is, Már megint a rosszfiúk alcímmel. A sikert szagoló Empire lecsapott a téma jogait árusító Columbia stúdióra, és egy többnyire külsőnézetes limonádé-akciójátékot kerekített belőle.

Kicsi gesztenye...

Hoppá, ezúttal mégsem a hazai popduó kell hogy eszünkbe jusson a TNT emlegetésekor, hiszen a rövidítést feloldva a Tactical Narcotics Team fedőnevű szervezetet kapjuk megfejtésül, ahol két főhősünk tengeti dolgos mindennapjait. A miami utcákon játszódó, klisét klisére halmozó történet meglehetősen középszerű, ezzel is remekül illeszkedve a filmekhez. Találunk benne megmentendő ügynöknőt, árulást, rosszfiúk közötti leszámolást, és irtózatos tűzerővel rendelkező főgonoszokat, ráadásul az előre definiált fedezékeknek köszönhetően még váratlan helyzetekkel sem kell számolnunk.

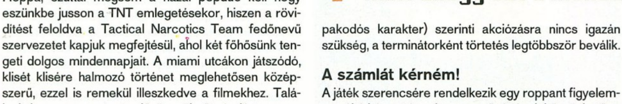
Az alapszitu roppant egyszerű, third person nézetből játszható pályákon kell végiglőnünk magunkat, időnként egy-egy brutálisabb főellenféllel megküzdve. Az egész játékot átható konzoljellegnek köszönhetően nincsenek mentési lehetőségek, abszolút egértelen a menü, a sarkok mögül kikandikálást leszámítva nincs first person mód, cserébe viszont az alapfegyverhez örök lőszert kapunk. Némi változatosságot csempésztek a játékba a készítők azzal, hogy a 15 pálya során felváltva irányíthatjuk hőseinket, ám az előzetesen hangoztatott irányelvek (Mike a „lőj mindenre ami mozog" akcióhős, míg Marcus a „settenkedjünk a háttérben" lopakodós karakter) szerinti akciózásra nincs igazán szükség, a terminátorként törtetés legtöbbször beválik.

A számlát kérném!

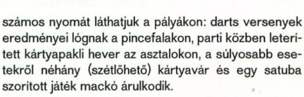
A játék szerencsére rendelkezik egy roppant figyelemreméltó képességgel: egyszerűségének köszönhetően szinte játszatja magát („na nézzünk meg még egy pályát" effektus), hangulatos lövöldözéseinek, a későbbi pályákon mind szebb és látványosan rombolható környezetének hála, további helyszínek megtekintésére sarkall. Viszont mindez vissza is üt, amikor négy-öt óra után a vége főcímben gyönyörködhetünk: ha a Max Payne 2 rövid volt, ezt mindössze nyúlfarknyinak nevezhetjük. Ráadásul csak a látványvilág színesedik, a feladatunk végig ugyanaz a monoton lövöldözés marad, amit csak elvétve dob fel egy-egy mesterlövész-megbízatás. Némi felüdülést jelent, hogy a játék a becsapódás helye szerinti sérülésmodellel rendelkezik, ennek köszönhetően a fejlövés azonnali halált eredményez, ugyanakkor lehetőség van a fegyveresek kezéből kilőni a flintákat, amit külön számol, és a pályák végi statisztikákban meg is jelenít a program. Egyébként ellenfeleink is kellően unatkozhatnak, ennek számos nyomát láthatjuk a pályákon: darts versenyek eredményei lógnak a pincefalakon, parti közben leterített kártyapakli hever az asztalokon, a súlyosabb esetekről néhány (szétlőhető) kártyavár és egy satuba szorított játék mackó árulkodik.

> **„A játék majdhogynem hamarabb végigjátszható, mint ahogy ezt a mondatot végigolvassátok."**

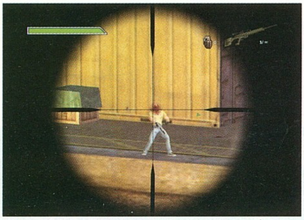
Jogos a kérdés, hogy ha valami tényleg ennyire egysíkú, hogy már a droglaborban található gázmaszk felöltése is hatalmas változatosságnak tűnik a játékmenet tekintetében, az mivel képes megfogni a játékost? A titok leginkább a teljesen szétlőhető környezetben rejtőzik, hiszen ki ne szeretne rombolni, amikor olyan valóban elegáns megoldások mellett teheti mindezt, mint pl. a bedeszkázott ablakok golyó ütötte lyukain besütő napsugár, a Halálos fegyver 2-t idéző szétlőhető óriásakvárium, a földgömböt félkész Halálcsillaggá változtató lövés, vagy a boroshordókon ütött lyukakból kifolyó vörös nedű látványa...?



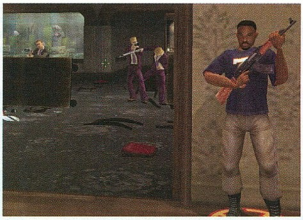
Filmen ekkora irgalmatlan tarkója legutóbb Marcellus Wallace-nak volt. Aztán ő is hogy járt...



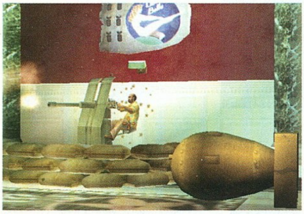
A faltextúra a kubizmus művészi stílusát követi



A Far Cry után kijönni ezzel... hát izé...



Azt az akváriumot szétlövöm, ha addig élek is!



Reméljük, ezt a főgonoszt viccnek szánták!

...és a panaszkönyvet!

Az eddig említett problémák sem válnak a program előnyére, de a java még csak most jön. Az AI nyomokban megmutatkozik ugyan – szorult helyzetben produkálnak némi vetődésfélét az ellenfelek – de a taktikázás legtöbbször kimerül a sarok mögé bújás, majd előugrással egybekötött lövés nem túl eredeti kombinációjában. Ráadásul, ha más irányból várják a támadást, mint ahonnan jövünk, akár két méterről sem vesznek észre! Van néhány scriptelt akciójelenet is, azok legalább jól néznek ki (ilyen például az a rész, amikor benyitunk egy szobába, ahol az asztalok körül ülő meglepett gengszterek épp egy ügyletet próbálnak nyélbe ütni: meglátva minket kirúgják maguk alól a széket, és a fedezékként felborított asztalok mögül viszonozzák a tüzet). A clipping régi problémája itt is visszaköszön, azaz láthatunk ajtóba lógó fegyverest, kommandós stílusban leereszkedő rosszfiúkat kb. fél méterrel a kötél mellett stb.

Kezdők számára nagyban megkönnyíti a játékot a lehetséges fedezékek kis körökkel történő kijelzése, ám ez is jelentősen elvesz a játékélményből, hiszen a köröknél mindig számíthatunk ellenfelekre, nincs meglepetésszerű támadás (illetve egyetlen egyszer lesz!). Az legalább pozitív, hogy ha messzebb vagyunk ezektől a pontoktól, karakterünk látványos vetődéssel foglalja el a biztonságos pozíciót. Szintén szarvashibának számít, hogy társunk időnként hajlamos beakadni (akár egy apró korlátba is), így jó ideig nélkülöznünk kell a segítségét (a csúcs az volt, mikor kívül rekedt egy ajtón, és egyedül küzdhettem meg az ellennel). Szokatlan lehet az ugrás teljes hiánya (legalább mindig egyértelmű, merre kell menni), valamint, hogy alappisztolyunkon kívül csak egyetlen komolyabb fegyvert vihetünk magunkkal (érdemes hát a lőszerkészletet ellenőrizni, mivel nem biztos, hogy az Uzi a legjobb választás, ha mindössze 40 töltényünk van hozzá, miközben 200 puskagolyó húzza a zsebünket). Bár csak egy fegyvert hordhat emberünk, az legalább kívülről is látszik rajta.

Grafikáját tekintve a Bad Boys 2 első pályái eléggé szegényesnek tűnnek, szerencsére a helyzet később némileg javul. A textúrák minősége meg sem tudja közelíteni a Max Payne 2-ben látottakat, de a végső leszámolásnak helyet adó kastély, vagy a háztetőkön zajló harcok feledtetik az első pályák kínosan steril hangulatát. Tatiyana harci helikoptere sem csúnya, bár ott kevéssé lesz időnk a nézelődésre, lévén egyszerű kézifegyverekkel kell felvennünk a harcot egy golyószórókkal és rakétákkal felszerelt repülő erőd ellenében.

A hivatalos megjelenési lista alapján nyomdába adásunkkor még nem, mire azonban ezeket a sorokat olvassátok, már kapható a film első részének szinkronizált változata, a második rész, valamint a két filmet tartalmazó díszdoboz DVD-kiadása. Hogy ez a valóságban is így lesz-e, abban pillanatnyilag csak reménykedhetünk, mivel némi probléma támadt az első rész szinkronos változata körül, így a napokban némi késést jelentett be a kiadó. Csak nehogy úgy járjunk, mint anno a Penge díszdobozos változatával, ami szintén az első rész szinkronizálása, pontosabban annak problémái miatt a mai napig nem kapható.

Az Empire-nek nem sikerült összekaparnia annyi zsetont, hogy az eredeti színészekkel mondassa fel a játék szövegeit, ennek ellenére itt nem igazán lehet belekötni a Bad Boys 2-be: a szinkronszínészek a lehetőségekhez képest remekül oldották meg a feladatot, vicces beszólásaikkal végigkörködik a küldetéseket. Például mikor Mike egy tűzharc során szétlövi a zongorát, Marcus megkérdezi tőle: – Te most zongorán játszol? Az ellenfeleket is folyamatosan szapulják, ócsárolják, és válogatott szitkokat szórnak rájuk (különösen Mike, ha épp egyik drágább ruhadarabját félti). Szóval kb. arra lehet számítani a játékban is, mint a filmben... Hasonló a helyzet a zene terén: semmi fülbemászó, semmi lélegzet-visszafojtásra késztető dallam, de mégis jó, hosszabb távon sem idegesítő a Bad Boys 2 muzsikája.

A Dizzy készítőitől

A ma már kevéssé ismert Blitz Games fejlesztőcsapat angol formáció, és meglehetősen nagy gyakorlatot szereztek filmes licenc alapján készült játékok készítésében. Legutóbb rajzfilmes átdolgozásokat alkottak (Taz, Lilo & Stitch, Chicken Run), korábban említhetjük a WarGames és a PS2-s The Mummy Returns játékokat, ám az igazi veteránok sokkal inkább a helyes kis tojás Dizzy alapján emlékezhetnek rájuk.

Mennyire rosszak a fiúk?

A Bad Boys 2 tipikus konzolátirat, annak minden erősségével és gyengeségével egyetemben. Sem komolyabb kihívást jelentő feladatokat, sem látványos vizuális megjelenítést nem tartalmaz, ugyanakkor egyszerű, gyors, azonnali kikapcsolódást nyújt. Ha hozzávesszük, hogy olcsóbb árfekvésben induló játékról van szó, hibái és hiányosságai ellenére összességében kedvező benyomást kelt.

JuliuS

61%

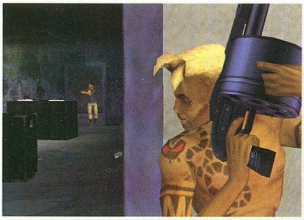
grafika	14/25
zene	12/15
játékélmény	24/40
kategórián belül	08/15
összhatás	3/5

+
- rombolható környezet
- instant fogyasztható
- pontos sérülésmodell

–
- beakadó karakterek
- borzasztóan rövid
- gyenge AI

Max Payne 2 89%
Enter the Matrix 70%
Tomb Raider: AoD 65%

Minimum gépigény: PIII 1Ghz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM



A puska elég gáz... meg a tetkó, meg a haj...

Nem elég a tűzerőd, még hátba is támadsz?!

> HARDWIRED AKTÁK 3. RÉSZ

Agresszív horkolás szakította félbe a mesemondást. A Szőrmadár ágya mellé tolt sámlin ülve Flatline kimerülten felsóhajtott. "Végre elaludt a dög..." - gondolta megkönnyebbülten. Rendkívül óvatos mozdulatokkal felállt, és lábujjhegyen elindult a nappali felé. Harsány horkantás dermesztette belé a lelket. Gerincén égnek meredező szőrszálakkal megfordult. Szösszenet azonban mélyen aludt. Álmában csettintett párat, pont úgy mintha finom epertorta-darabokat majszolna. Mocorgott még picit a kengurumintás takarója alatt, aztán egyenletesen szuszogni kezdett. "Hála a Szent Megváltó Topimacinak" – csusszant ki egy imasor Flatline ajkai közül. Most már háboritatlanul kilopakodhatott a veszélyzónának tekintett térségből.

Szösszenet szelidsége nem vonatkozott arra, hogy engedte volna magát megsimogatni. Egyoldalú békét kötött Szent Topimaci két papjával. Élelmet elfogadott tőlük, ha letették a tálcát tőle félméteres távolságba, majd gyorsan elpucoltak a táplálkozási zónájából. Szösszenet mindig teljes sebességgel rohamozta meg a süteményeket. Ennek hatására a tálca felborult és a rajta lévő finomságok egy méteres sugarú körben szerteszóródtak. Néha, mikor kevesellte a kaját, még az edényt is megrágta apró, tűhegyes fogaival. Ettől tálca úgy nézett ki, mintha lefűrészelt csövű vadászpuskával adtak volna le több lövést rá közvetlen közelről. Sógun kitalálta, hogy Szösszenet megrágott tálcáit adják el szitának. Flatline rendszeresen kivitte a heti tálcamennyiséget a bolhapiacra. Nagy sikerük volt. Egy kövér macskakereskedő még művészinek is titulálta a szétlyuggatott edényeket, hosszasan dicsérte a mester tehetségét és dupla áron felvásárolta valamennyit. Legalább mindig volt pénz epertortára.

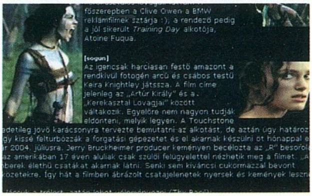
Ekkorra már bizonyossá vált, hogy a Szőrmadár egy kukkot sem ért az emberi beszédből, viszont szereti, ha dallamosan beszélnek hozzá. A Hardwired Főhadiszállás emiatt lassan egyházi kórusteremre kezdett hasonlítani. Mindenki énekelve beszélt. További érdekes jelenség volt, hogy Flatline kedvenc kabalaállatkája, Orfinész, a plüss orrszarvú lett a szőrmadár legjobb barátja. Orfinész általában a Hardwired-monitor tetején trónolgatott, s egykedvűen őrizgette az ihletet. Szösszenet mindig megbeszélte vele legújabb tükörbenpózolási és süteményzabálási élményeit. Azt is, hogyan kergette meg az új takarítónőt a hűtőszekrény körül, és hogy a megrémült asszony milyen dallamosan sikoltozott e művelet közben. Szőrmadárnyelven ez az eszmecsere szeretetteljes plüssorrszarvú-ölelgetésekből, vad puszikból, valamint bonyolult horkantások és morgások kibogozhatatlan rendszeréből állt. Sógun és Flatline már tudták előre, hogy ha jelentős események – például villámlás és égzengés, vagy az erkélyre merészkedő, hangosan csiripelő verébsereg – felizgatták a Szőrmadarat, akkor délután nagy ölelgetésekkel tarkított, hosszas élménybeszámoló és stratégiai megbeszélés következik Orfinésszel. A plüss orrszarvú egykedvűen tűrte a nyaggatást és egy darabig rendben mentek a dolgok. Egészen az újabb betolakodó megjelenéséig.

> ["WWW.HARDWIRED.HU - szőrmadarak, és a legfrissebb játékhírek birodalma."]

Minden hónap utolsó szerdáján, Nelli néni, a perecárus nagymama, aki a szomszédban lakott, beadta egyetlen szeretett kincsét, egy elhízott tacskót megőrzésre. Motyablec, mert ez volt a beles kutya neve, nem volt fajtatiszta eb. Keverék származását kétségkívül bizonyította testét borító fekete, gyapjas szőre, ami a pocakján sárga és fehér foltokban pompázott. „Motyikám, te drága!" – becézte kedvenc dögét szeretettel Nelli néni, „Ugye jó kutyuli leszel?" Motyablec mesterkunyeráló tekintettel csüngött rajta és buzgón söndörgött. Csóválta egész hátsó felét és mohón bezabálta a terebélyes gazdája pufók tenyerében lapuló finom jutalomcukorkákat. Ezután rövid szusszanással letottyant a perzsaszőnyegre és söröshordó alakúra hizott testét nagy nehezen összegörbítve vakarózni kezdett. Igen ám, csakhogy Motyablec eddigi pályafutása alatt nem volt a lakásban szőrmadár!

Flatline-t nem nagyon zavarta a kutya, mivel rengeteg időt töltött a cybertérben. Ilyenkor speciális tápfolyadék-adagoló foteljébe süppedve tudomást sem vett a világról. Egyfajta biztonsági intézkedésként Sógun szerzett valahonnan egy elektronikus kutyaeledel-adagoló készüléket, amely előre beállított időközönként jeleket küldött Flatline implantjának áramköreibe. Flatline keze ekkor reflexszerűen kinyúlt, finom falatokat szedegetett ki az adagolóból és odaadta Motyablecnek. Ha a kiszedett falatok mennyisége meghaladta az előre beállított értéket, felharsant a csillárra drótozott gyársziréna és a nap hátralévő részében az elhízott tacskó éhezett, mivel blokkolta magát a készülék. Motyablec rettentő mohó kutya volt, és már a délelőtti órákban elkunyerálta a teljes napi adagját. De nem adta fel. Leült Flatline fotelja mellé. Hosszú tacskóorrát előrenyújtva nézett. Nagyenergiájú „Aggyál már!" pillantásokat lövellt táplálékforrása felé, közben az egész kutya meredt felfelé, mint a szög. Szemei belefúródtak Flatline arcába. Képes volt egész délután ebben a rendkívül megerőltető, kunyeráló testtartásban ülni. Akkor sem fordította el a fejét, ha megcsipkedték a hátát vagy a tarkóját. Koldult rendületlenül. Valószínűleg így történhetett, hogy fel sem vette, amikor valami könnyű és puha felszaladt a hátán és a feje tetején megtelepedett.

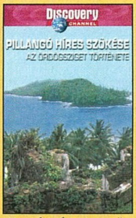
folytatása következik...



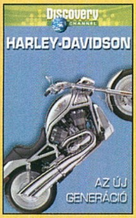
Discovery Channel Videó

VIDEOFILM AJÁNLÓ

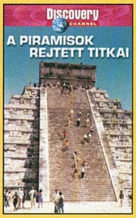
Kedvezményes árak a lap olvasóinak!



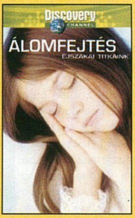
PILLANGÓ HÍRES SZÖKÉSE
AZ ÖRDÖGSZIGET TÖRTÉNETE



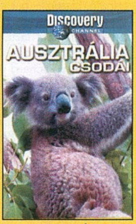
HARLEY-DAVIDSON
AZ ÚJ GENERÁCIÓ



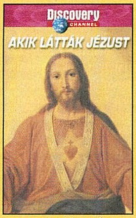
A PIRAMISOK REJTETT TITKAI



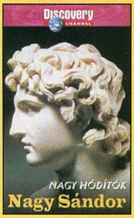
ÁLOMFEJTÉS
ÉJSZAKAI TITKAINK



AUSZTRÁLIA CSODÁI

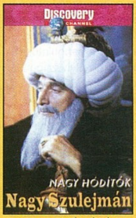


AKIK LÁTTÁK JÉZUST



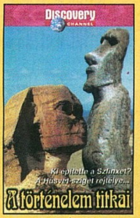
NAGY HÓDÍTÓK
NAGY SÁNDOR

NAGY HÓDÍTÓK
NAGY PÉTER

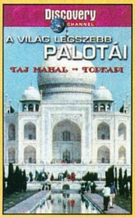


NAGY HÓDÍTÓK
NAGY SZULEJMÁN

NAGY HÓDÍTÓK
BONAPARTE NAPOLEON

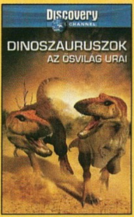


A TÖRTÉNELEM TITKAI

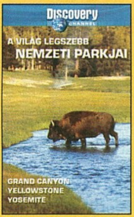


A VILÁG LEGSZEBB PALOTÁI
TAJ MAHAL – TOPKAPI

A VILÁG LEGSZEBB PALOTÁI
DÓZSE- ÉS A SCHÖNBRUNN PALOTA



DINOSZAURUSZOK
Már DVD-n is!



A VILÁG LEGSZEBB NEMZETI PARKJAI

Discovery CHANNEL

FEDEZZE FEL A VILÁGOT!™

©Discovery Communications Inc. 2003. Minden jog fenntartva.

Ha Ön az itt ajánlott videokazettákból minimum kettőt rendel, akkor az egyedi árhoz képest, az alábbi kedvezményeket veheti igénybe.

1 db	1590,- Ft
2 db	1290,- Ft/db
3 db-tól	1190,- Ft/db

A videófilmek megrendelhetők:

Tel./faxon: 06-1-205-37-80
Telefonon: 06-1-205-37-81
Postacím: Premier Média
1119 Bp., Fehérvári út 89-95.
www.premiernet.hu

A postaköltség a megrendelőt terheli az aktuális postai díjszabás szerint.

Nosztalgia-rovatunk keretében e hónapban sikerült interjút készítenünk George Sanger játékzene-komponistával, aki Fat Man néven vált híressé, és aki olyan műremekeket alkotott, mint az első két Wing Commander és a legjobb Star Trek-játékok dallamai. Ezen felbuzdulva visszatekintettünk a zenei témájú játékokra, és igazi kuriózumokra akadtunk.

EZZEL JÁTSZOTTUNK:

...5 éve: Ring: The Legend of the Nibelungen
Ez a német fejlesztésű kalandjáték számos rangos díjat nyert, ám a közönség gyomra nem vette be. Ez valahol érthető, hiszen – bár elképesztő munkát öltek bele a készítők (a program 75 percnyi teljes képernyős renderelt animációt tartalmazott) –, a játék környezete igencsak szokatlan volt. A történet a 40. században játszódott, és a Richard Wagner operái által feldolgozott germán őseposzra, a Nibelung-ciklusra épült. A játékosnak a sci-fi miliőben négy karakter bőrébe bújva kellett megküzdenie a gonosszal, és a cselekményben természetesen a mítoszok összes fontos szereplője felbukkant. A Ring legnagyobb erőssége kétségtelenül a zenéje volt: a Wagner-operákból származó zenei betéteket az egyik legjobbnak tartott Wagner-feldolgozásról, a Solti György által vezényelt felvételről válogatták össze, amire mi magyarok is büszkék lehetünk

...10 éve: Wing Commander: Privateer
Ha már a bevezetőben említettem Fat Mant, emlékezzünk meg a Wing Commander második részéről, amelyben még benne volt a keze a nagyszerű zeneszerzőnek. A játék hozta a formáját, és korában a kereskedős űrszimulátorok királyává vált, ebben azonban a profi technikai kivitelezés mellett a hangulatnak is óriási szerepe volt. A hangulatnak, amelyhez igencsak hozzájárult a főcím témája, a „Cloak and Dagger", az üldözős részek pattogó zenei aláfestése és az űrbéli röpködés nyugis dallamai – mind Fat Man keze munkáját dicséri.
(Letölthető zenék:
http://www.wcnews.com/music/#wc2)

...15 éve: Rockstar Ate My Hamster
A Rockstar Manager néven is ismert menedzserprogram műfajában az egyik legeredetibb volt. Egy kis zenei ügynökség vezetőjeként kellett a játékosnak új sztárokat szerződtetnie, gyakoroltatni velük, koncertezni (innen jött a pénz), klipeket forgatni és egyre jobb lemezeket gyártani. Emellett nem ártott kellő mennyiségű ajándékkal (vodkával, ékszerekkel) ellátni néha nagyon is ismerős nevű, Madonnára és Michael Jacksonra hajazó pártfogoltjainkat, és kezelni a botránylapok bulvárhíreit (lásd a játék címét: „Rocksztár ette meg a hörcsögömet!"). A kellő humorral megáldott játék egyetlen hibája a nehézsége volt: a véletlenszerű sztárhalálok és a túl finnyás közönség sok játékosnál idézett elő korai őszülést. De állítólag él valahol egy ember, aki ismer olyasvalakit, aki egyszer már elért nagylemezzel első helyet a program zenei toplistáján...
(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64)

Hé, hol marad a korhatár-karika?!

...20 éve: Ghettoblaster
Céljában a Rockstar Manager elődje – a főhős Rockin' Rodney feladata is az őt alkalmazó zenekiadó felvételeinek „megetetése" volt a közönséggel –, műfajában azonban inkább ügyességi játék. Rodney ugyanis egyenesen az utcára ment a játék címét adó, falbontó hangerejű magnójával, és hangjegyeket lődözve vette rá a járókelőket arra, hogy táncoljanak, miközben az elem-utánpótlásról és az újabb demókazetták begyűjtéséről is gondoskodott. Munkáját megnehezítette néhány rendőr, városban gyilkoló pszichopata és a konkurens lemeztársaságok emberei. Klasszikus mászkálós-gyűjtögetős játék volt a jobbik fajtából, soksok eredeti ötlettel és karakterrel.
(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64)

Ghetto Blaster: egy legenda a '80-asévekből

MISSION IMPOSSIBLE

Zenei témájú fejtörőt jó néhány játékban találunk, a legemlékezetesebbek azonban kétségkívül a LucasArts-féle kalandjáték, a Loom (1990) hangjegyes feladatai voltak: főhősünk dallamok összegyűjtésével és lejátszásával juthatott tovább újabb és újabb helyszínekre.

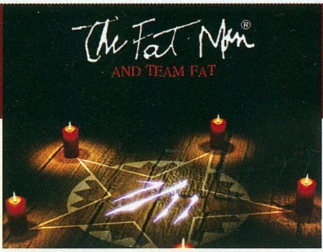
A legnehezebb zenés feladványokra valószínűleg a Neverhood (1996) című gyurma-kalandjátékban akadunk. Emlékezetes rész például a víziorgonás ajtó (az ajtó nyitásához az orgona sípjaival kellett visszajátszanunk egy dallamot, a hangmagasságokat pedig úgy állíthattuk, ha vizet köpködtünk az orgona sípjaiba), és a radartorony, amely egy bizonyos dallammal nyílt, a dallamot pedig valahol harminc helyszínnel arrébb hallhattunk, és már tízszer elfelejtettük, mire visszaértünk a toronyhoz...

HÜLSBECK A CSÚCSON

Chris Hülsbeck a C64-es játékzenék istenként tisztelt komponistája (olyan csodák fűződnek a nevéhez, mint a Katakis, a Turrican-széria vagy a Great Giana Sisters), legötletesebb műve azonban kétségtelenül a To be on top című játék, amely egyenesen Chris zenéjére épült. A Rainbow Arts által 1987-ben kiadott program műfaja meghatározhatatlan volt, leginkább egyfajta interaktív zenei toplistához lehetett hasonlítani. A meglehetősen ronda grafika csak arra szolgált, hogy felvázoljon néhány helyszínt, úgymint az otthonunk (itt zenélhettünk a zongoránkon), a barátunk háza (itt készíthettünk demófelvételt), a diszkó (itt benyomhattuk a DJ-nél saját számainkat), a rádió (szintén alkotásaink népszerűsítésére szolgált) és a tévé (ha már kellően ismertek voltunk, felléphettünk különféle show-kban). A játékban a botfülűek könnyen készíthettek egyszerű dallamokat, a program pedig némi egyszerű zenei Alizléssel még egy toplistára is elhelyezte nótánkat. A cél természetesen az volt, amit a játék címe is sugall: felkerülni a csúcsra. Ez – a Rockstar Ate My Hamsterrel ellentétben – egyáltalán nem volt lehetetlen.
(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64)

Ring: minden idők egyik legbizarrabb játéka

Neverhood: igazi veteránok emlékeznek a végén hallható frenetikus punk polkára is!



GEORGE ALISTAIR SANGER
a videójátékok John Williamse

George Alistair „Fat Man" Sangert úgy nevezik, a videojátékok John Williamse. Húsz éve ír játékzenéket, több mint kétszáz játék dallamai fűződnek a nevéhez. Mindenkivel dolgozott már, aki számít a szakmában, és mindenki a legnagyobb elismerés hangján beszél róla. A Wing Commander- és Ultima-sorozat, a 7th Guest, és még megannyi játék zeneszerzője élő legenda, emellett igazán különleges egyéniség...

PC Guru: Hogyan lesz valakiből játékzeneszerző? Hogyan kerültél a szakmába?
Fat Man: Jó időben, jó helyen voltam, nem is egyszer... 1983-ban a bátyám kollégiumi szobatársa ösztöndíj-kiegészítésként játékprogramokat írt az Intellivisionnek. Lelkesedtem a játékokért, ezért felajánlottam, hogy segítek neki, amiben csak tudok. Azt kérte, írjak a játéka menüképernyője alá egy tíz másodperces dallamot. Megírtam, tetszett neki, a játék megjelent, az Intellivision pedig csődbe ment... Hasonló gyanús véletlen volt, amikor néhány hónap múlva a hangzatos Sirius Software nevű cég (az első barátnőm sógora...) egy Atari 800-as játék zenéjének megírására kért meg – azzal a különbséggel, hogy ezért a munkáért nem kaptam egy vasat se... Hát valahogy így, fatális véletlenek sorozatának végén találtam magam egyszer csak a Játékzene-hegység legmagasabb csúcsán...

PC Guru: Több mint 200 játékon dolgoztál eddig, biztosan kialakult benned egy kép az ideális projektről...
Fat Man: Még nem dolgoztam olyan játékprojekten, ami akár csak a közelébe ért volna ennek az ideális képnek... Az álomjátékom főbb jellemzői a következők lennének:
- Nincsenek befektetők, a pénzük jogán mindenbe beleszólást követelő fejesek, csak programozók, grafikusok, designerek.
- Rengeteg tesztelés!
- A játékélmény minden!
- Semmi ego-túltengés a fejlesztők között!
- A játék az emberiességet, a művészetet magasztalja a sötétség, apokaliptikus hangulat és esztelen pusztítás helyett.

PC Guru: Mi számodra minden idők legjobb játékzenéje?
Fat Man: A The Dig zenéje Michael Z. Landtől.

PC Guru: A játékok hangzásvilága három fő részből áll: zene, hangeffektek és beszéd. Melyiket tartod a legfontosabbnak?
Fat Man: Mindenképpen a beszédet! A beszéd egy játék hangzásában olyan, mint a szemek egy portrén: vezetik a néző (hallgató) figyelmét. A beszédhang ragadja meg leginkább a játékos fantáziáját, ha ez nincsen, az egész hangulati felépítés féloldalas.

PC Guru: Most éppen milyen játék(ok)on dolgozol?
Fat Man: Több munkám is hever jelenleg félbehagyva – interjúk kedvéért mindig szívesen hagyom félbe a munkát... (nevet) Egy nagy költségvetésű online szerepjáték zenéit írom és egy műveltségi kvízjátékét, valamint mobiltelefonokra készítek csengőhangokat (semmi ócska popdallam!), és van egy megrendelésem új generációs játékautomaták hangeffektjeinek kidolgozására. Emellett folyamatosan bővítem a hangszeres tudásom: most éppen tangóharmonikázni tanulok. Szóval nem unatkozom!

PC Guru: A bátyád, Dave az Asleep at the Wheel dobosaként többszörös Grammy-díjas – te nem álmodozol a Grammyről?
Fat Man: Én voltam az első videojáték-zenész, akit felvettek a NARAS-ba (National Academy of Recording Arts & Sciences, a Grammy-díjakat kiosztó szervezet, a Filmakadémia zenei megfelelője), én javasoltam először a játékokban nyújtott zenei teljesítményért új Grammy-kategória létesítését... De egy ideje elveszítettem az érdeklődésemet a díj iránt. A Grammy-díj olyan... lineáris, érted? Az kapja, aki körül éppen a legnagyobb felhajtás van, aki éppen trendi a szavazataikat leadók között, nem az, aki igazán megérdemelné. Az egész felhajtásban a hagyományos Grammy-gálanéző partit szeretem a legjobban, amit Marc Schaefgennel, az Inevitable Entertainment zenészével szoktunk csapni Dallasban...

„John Carmack szerint Ken Silverman a világ egyik legtehetségesebb 3D-programozója."

PC Guru: Filmzene-írásra gondoltál már?
Fat Man: Semmi kedvem beállni azoknak a zeneszerzőknek a hosszú-hosszú sorába, akik arra várnak, hogy Hollywood felfedezze őket... A játékipar számomra sokkal érdekesebb és izgalmasabb terület. Itt itthon érzem magam, sőt „alapító atyaként" tisztelnek a kollégák. Imádom a játékipart, gyakorlatilag együtt nőttem fel vele – szóval tisztelem, becsülöm a filmzene-írókat, de én köszönöm szépen, nem kérek belőle.

PC Guru: Rengeteg pletyka, és legenda kering rólad a játékosok körében... Vállalkozol egy kis homályoszlatásra, hogy mi igaz ebből és mi nem?
Fat Man: Miért is ne?

PC Guru: Igaz, hogy a People magazin „a legtermékenyebb, egyben legjelentéktelenebb amerikai zeneszerzőnek" nevezett?
Fat Man: Igen. Azt is írták, hogy hét nővérem van, akikkel egy hatalmas western ranchon élek Japánban... Fantasztikus magazin ez a People, szerintem jobb még a PC Gurunál is, javaslom minden olvasótoknak, hogy próbálja ki. Szuper, komolyan. Nem is tudom, mi lenne a világgal bulvársajtó nélkül...

PC Guru: Igaz, hogy a legendás játékfejlesztő, Dan Bunten egy Game Developer Conference-en pókeren elnyerte az összes ruhádat?
Fat Man: Ez vicces... Nem, nem így történt. Dan vérlázító mennyiségű pénzt nyert tőlem pókeren, ahányszor csak játszottunk, de a ruháimat sosem! Nagyon jó barátok voltunk Dannel, és a műtéte után Daniellel is, kincsként őrzöm a tőle kapott dedikált MULE cartridge-emet. A ruháimmal kapcsolatban viszont rengeteg sztori kering még, össze is gyűjtöttem őket a weboldalamon: a www.fatman.com/faqs címen olvashatók.

PC Guru: Igaz, hogy egy Rolls Royce-ot vezetsz?
Fat Man: Ez az egyetlen mód, hogy emberi időn belül kiszolgáljanak a McDrive-ban... (nevet)

PC Guru: Tulajdonképpen miért neveznek Fat Mannek? Hiszen nem vagy kövér...
Fat Man: Hozzám beszélsz?

George nem csak játékzenét ír...

Fat Man személyesen. Ugye, hogy nem kövér!

Szimfonikus zenekarral veszik fel Fat Man legújabb szerzeményeit

Sziasztok!
Ebben a hónapban a háború áll rovatunk középpontjában, amelynek három népszerű mod segítségével lehettek résztvevői. A Battlefield: Piratesben a hajózás fénykorának tengeri ütközeteiben kell helytállnotok, a Terranovával a Black Hawk Down kelléktárát bővíthetitek, míg a Troopersben a Csillagok háborúja csatáit élhetitek át. Mindhárom modot megtaláljátok e havi DVD mellékletünkön!

Battlefield: Pirates mod

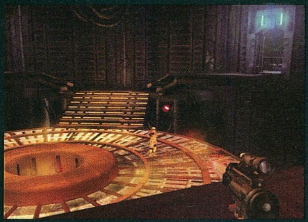
Ki ne emlékezne a legendás Pirates! című játékra, amelynek hangulatát mind a mai napig nem sikerült megközelíteni (pedig számtalan próbálkozás volt már rá)? A téma nagyon hálás, a vad óceán, a hatalmas hajók és a végtelennek tűnő kalandok számtalan játékosnak okoztak kellemes órákat. Valószínűleg ez adhatta a kezdőötletet a Battlefield egyik legnépszerűbb moddjának megalkotásához, amelynek mi más is lehetne a neve, mint Pirates.

Február közepén jelent meg a 0.23-as verzió, amelyben a készítők több hibajavítás mellett néhány újdonsággal is megörvendeztettek minket. Ilyen például az új pálya, ahol a hőlégballonos repkedéssel ismerkedhetünk meg. Az újdonságok között szerepel még, hogy az eddigiekhez képest a pályákon több a tereptárgy. Átalakították többek között a sérülési rendszert, és több hajó van a pályákon, aminek köszönhetően a tengeri csaták hossza és az aktív résztvevők száma drasztikusan megnövekedik.

Sajnos ez a néhány sornyi ízelítő nem tudja visszaadni azt a sok-sok órás szórakozást, amit a Pirates mod jelent, ezért ajánlom mindenkinek, hogy bátran vágjon neki... megéri!

Terranova Expansion 1

Érdekes, hogy a Black Hawk Downhoz milyen kevés mod készül, pedig pályaszerkesztője egyszerűen kezelhető, és a hivatalos oldalról modkészítő segédeszközök is letölthetőek. A kevés kivételek egyike a Terranova csapat, akik a Delta Force sorozat minden tagjához készítettek már kiegészítést, így nem meglepő, hogy a BHD-hez is megjelent első csomagjuk.



A jól ismert szénfagyasztó kamra

Húsz új tereppel dolgozhatunk, amelyek lehetőséget adnak havas területeken és dzsungelben játszódó küldetések készítésére. Hogy teljes legyen a kép, több mint kétszáz új objektumot is kapunk, amelyekkel teljesen más környezetet hozhatunk létre. Használhatunk lakóházakat, repülőtér-elemeket, európai stílusú épületeket, rakétasilót, új növényeket. Az objektumok egy része elnagyolt, de vannak nagyon jól eltalált, hangulatos elemek is.

Nehéz feladatra vállalkoztak a készítők, de a mod fejlődését nézve egyelőre nagyon jó úton haladnak, mert sikerült a vidám hangulat mellé igen élvezetes játékélményt párosítani. Szerencsére ehhez a Battlefield engine kiváló táptalaj, mert elegendően nagy mozgásszabadságot biztosít. A játékban mindenre elszánt kalózokat alakítunk, akik kardokkal, pisztolyokkal és muskétákkal felszerelkezve igyekeznek az ellenségnek minél kellemetlenebb perceket okozni. Hogy a készítők szavaival éljek, a Pirates a „nagy hajók, nagy puskák, és nagy kalapok modja". Azt hiszem, ez a játék komolyságából is enged sejtetni valamit...

E havi DVD-nken a rovatban bemutatott mindhárom modot megtalálhatjátok

A játékmenet a BF keretein belül a Conquest módnak megfelelően, két csapat között zajló csata, célunk az ellenfél zászlói feletti uralom megszerzése, ezáltal a pontjaik lenullázása. A pályák, amelyek a csatáknak otthont adnak, a lehető legváltozatosabbra sikerültek. Találkozhatunk a csatahajók zátonyok közti párbajától az öngyilkos, robbanó-tengeralattjáró lopakodáson át a vár ostromágyúzásáig mindenféle földi jóval. Mindezt a muskéták, a hajók többszemélyes irányítása, az ágyúk dörgése, a kalózok kardjainak csattogása közepette, valami olyan fergeteges hangulatban tehetjük, amit szerintem sok játék megirigyelhetne.

A csomag hét olyan fegyvert tartalmaz, amelyek új színt hoznak a játékba, és lehetőséget adnak további témák feldolgozására. Az RPK-74 orosz gépágyú, az M240-hez hasonlít leginkább. Az 550 Sig mesterlövész puska tízszeres zoommal rendelkezik, csak öt töltény fér a tárba, de nagyon gyors, így akkor sem hoz kellemetlen helyzetbe, ha hirtelen támadnak ránk, és nincs időnk fegyvert váltani. Az M20 hangtompítós mesterlövész puska tízszeres zoommal, ennek már tíz töltény fér a tárjába, de lassabb a Signél. Az M4A1 SD hangtompítós gépfegyver, legjobban a CAR-15-re hasonlít, de távcsöve csak négyszeres zoomra képes. Az OICW is szerepel a játékban, de eléggé elnagyolt, gyenge a modellje, képességeit tekintve egy az egyben olyan, mint a gránátvetős CAR-15. Ezeken kívül használhatunk még pisztoly helyett dobókést, de ennek animálásával nem sokat foglalkoztak. Működik az új robbanószer, az időzített bomba, amelyet lerakás után már nem kell saját kezűleg detonálnunk.

A különleges küldetések kialakításában további segítséget nyújtanak a járművek, amelyekből nagyjából hatvan darabot kapunk. Olyan különleges járgányokat is találunk, mint a tengeralattjáró, az F-16-os és Mig-29-es vadászgép; de helyet kapott rengeteg helikopter, földi páncélos és vízi jármű is. A legtöbb jól néz ki, de azért itt is vannak olyanok, amiket nem szívesen látnék egy küldetésben sem. Új ellenség-modelleket is használhatunk, így a havas bázisokon sem rontják az összképet pólóban rohangáló szomáliaiak

Hogy mindent tudjunk használni, bővített küldetésszerkesztőt is tartalmaz a csomag, amelynek segítségével elérhetővé válnak az eddig blokkolt opciók is. Beállíthatjuk az időjárást, a katonák ruhájának színét és a küldetés minden elemét.

Értékelés: 75%

A modot és több mint harminc hozzá készült pályát a DVD Action! rovatában találjátok.

HB

Kellemetlen, ha ilyen kiegyenlítetlen a csata

Troopers: Dawn of Destiny 2.1

A modkészítők körében kedvelt téma a Csillagok háborúja világa, ezek közül az egyik legigényesebb az UT 2003-hoz készített Troopers. A játékban rohamosztagosok és felkelők harcában vehetünk részt, ezúttal fénykardok és emberfeletti képességek nélkül, csak társainkra és a fegyverünkre számítva.

A Troopers az egyik legszebb mod, a pályák kidolgozottak és jól felépítettek, a karakter- és fegyvermodellek precízek és gyönyörűen textúrázottak. A legjobban a lézereffekt tetszett, ahogyan a szűk folyosókon megvilágítja a falat, majd becsapódáskor izzik, és enyhén füstöl, nagyon jól adva vissza a filmben látottakat.

A lázadók elsődleges fegyvere az A280, egy mesterlövészfegyver elektronikus közelítéssel. Elég erős, de sajnos túl lassú, a harcban ritkán tudjuk megfelelően használni. A DH-17 lézerpisztoly, a felkelők másodlagos fegyvere, kicsi, gyors, a sebzése viszont jelentősen kisebb. A DL 44 a lázadók harmadik fegyvere, erősebb, de lassabb pisztoly, másodlagos tüzelésként üthetünk vele. A birodalmiak oldalán elsődleges fegyverünk a DLT19, erős lézerpuska, másodlagos tüzelése a burst fire, amivel szinte garantáltan mi kerülünk ki győztesen a párharcokból. Az E-11 talán a legismertebb fegyver, a filmben sokszor szerepelt a rohamosztagosok szolgálatában, itt másodlagos fegyver, válthatunk a tüzelési módjai között, gyengébb a DLT-nél, de jóval gyorsabb. A Thermal Detonátor mindkét oldal által használható gránát, termek tisztítására nagyszerűen alkalmas. Úgy éreztem, a birodalmiak előnyben vannak, elsődleges fegyverük nagyon hatékony, a lázadóknak gyakran pisztollyal kell ellene helytállniuk, ami egyáltalán nem fair.

Nagyon vigyázni kell az életerőnkre, már néhány találat is halálos lehet. A csapatos akciók a leghatékonyabbak, egyedül könnyű célpontot nyújtunk. A felkelőknél hatásosak lehetnek a magaslatokon megbújó mesterlövészek. A pályákon stratégiai pontok lehetnek az életerő- és lőszerutántöltők környéke.

Hat óriási pályán harcolhatunk, ezek a filmekből is ismert helyszíneket dolgozzák fel. Három játékmód van: Team Deathmatch, Capture the Flag és Team Objective. Az első kettő egyértelmű, a harmadikban a Battlefieldhez hasonlóan ellenőrző pontokat kell elfoglalnunk.

A zene a filmet idézi, bár nekem az eredeti szimfonikus változat sokkal jobban tetszett, nem tudom, miért nem használták azt. A hangok nagyon jók lettek, a fegyverek hangjai tökéletesek és a karakterek szinkronja is igényes. A Troopers az egyik legjobban kidolgozott UT 2003 mod, feltelepítése nem csak Star Wars rajongóknak ajánlott. Érdemes figyelni további sorsát, hiszen hamarosan óriási változások következnek be a járművek megjelenésével.

Értékelés: 89%

A modot a DVD Unreal rovatában találjátok!

>HÍREK:

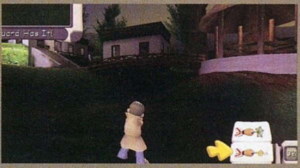
Bemutatkozott egy új, nagyon ígéretes UT 2003 mod, amely stílusával és játékmenetével új színt hozhat a Counter-Strike klónjai közé – a címe Minispy. A játékban örök csapatának kell megvédeni néhány céltárgyat a kémtől, aki bár egyedül dolgozik, rengeteg ötletes eszköz áll rendelkezésére. A karaktereket third person nézetből látjuk, és az egész játék a rajzfilmek hangulatát idézi. A mod remélhetőleg az újság megjelenésekor már letölthető a fejlesztők weboldaláról.
www.paintway.com/minispy.htm

A DeathBall új erőre kapott, a weboldalán rengeteg érdekességet találunk, például híreket és képeket, amik betekintést engednek az új karakterrendszerbe, amelynek segítségével teljesen egyedivé varázsolhatjuk emberünket – ezt a következő patch már valószínűleg tartalmazni fogja. A weboldal Tennis szekciójában az új Deathballhoz készült játékmódot tölthetjük le, továbbá képeket és leírásokat, amelyek a pályakészítéshez nyújtanak segítséget.
www.deathball.net

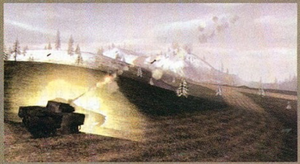
Készül a Defence Allience folytatása az új UT 2004 motorra. A fejlesztéshez tapasztalt modkészítők jelentkezését várják – további információk a mod weboldalán.
www.planetunreal.com/da

Háromheti munka eredményét osztotta meg az UT 2003-as Hackerz team a rajongókkal, rengeteg modell-rendert és játékból lopott képet tekinthetünk meg, továbbá egy rövid videó is prezentálja az ígéretes mod játékmenetét.
dynamic5.gamespy.com/~hackerz/home/home.php

Letölthető az 1.1-es Hostile Intent! A Half-Life mod legújabb verziója új pontozási rendszert, javított effekteket, rengeteg hibajavítását, három merőben új pályát és rengeteg apró változtatást tartalmaz.
planethalflife.com/hostileintent



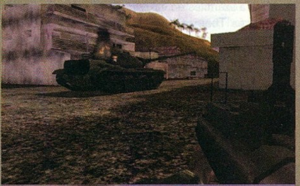
Érdemes meglátogatni a Halót Battlefield motorral életre keltő Homefront mod weboldalát, amely elég nagy érdeklődést keltett új Alpha Centauri pályájával. Ez az első Battlefield modhoz készült pálya, amely teljes egészében az űrben játszódik: két hatalmas űrhajó képezi a két bázist, ezenkívül számos meteor színesíti az űrcsatákat, amelyeket rengeteg fajta űrhajóval vívhatunk. A lag az ígéretek szerint mindezek ellenére alacsony marad, a sok optimalizálásnak köszönhetően. Sikergyanús.
www.planetbattlefield.com/homefront

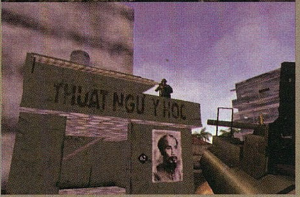


Letölthető a Silent Heroes nevű Battlfield mod 0.33-as bétaverziója. A játékban különleges egységek harcában vehetünk részt, modern harceszközök, aprólékos és szépen textúrázott modellek között. Rendkívül jól néz ki, megtekintése és letöltése ajánlott!
www.silentheroes.se

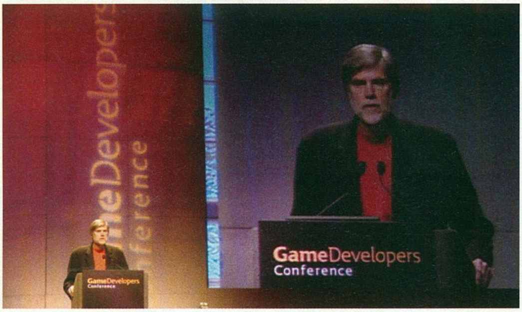
Érdekes mod mutatkozott be a Battlefield-közösség számára, a Disengauge. A játék nem éppen reális, de mindenképpen újszerű, ugyanis fegyverek helyett hangszereket használhatunk: gitárt gépfegyverként, dobverőt kés helyett. Hivatalos weboldal egyelőre nincs.

Letölthető az Eve of Destruction mod 0.3-as verziója, ami rengeteg változtatást, új járműveket és javítást tartalmaz. Még nem tudni, hogy a Battlefield Vietnam megjelenése után mi lesz a mod sorsa, de addig mindenképp érdemes kipróbálni.
www.eodmod.com/news.html





A HOLLYWOODI SZÖKEVÉNY: HAL BARWOOD



"A LUCASARTSNÁL A LEGTÖBB KOLLÉGÁM NINCS ANNYI IDŐS SEM, MINT A KISEBBIK FIAM... AZ, HOGY FIATALOKKAL DOLGOZOM, MEGFIATALÍT ENGEM IS. ENNEK KÖSZÖNHETEM, HOGY HATVAN ÉVESEN SOUTH PARK-RAJONGÓ VAGYOK, NINE INCH NAILST HALLGATOK, ÉS A FARELLY-FIVÉREK FILMJEIT NÉZEM." – HAL BARWOOD

"A játékok az utóbbi öt-tíz évben elérték azt, hogy ugyanolyan helyet foglalnak el a tömegkultúrában, mint a filmek. Egyetlen hátrányunk az igazi sztárok hiánya. Miyamoto, Sid Meier vagy Will Wright legalább annyira ismert és elismert a maga nemében, mint Spielberg vagy Lucas. A játékok szereplői azonban nem törhetnek ki a monitorból, nem szerepelhetnek tévés talkshow-kban, nem szolgálnak hírek és pletykák alanyaként a bulvársajtó számára, ezért nem is lehetnek soha olyan híresek, mint mondjuk Harrison Ford, akit mindenki felismer az utcán." - Hal Barwood

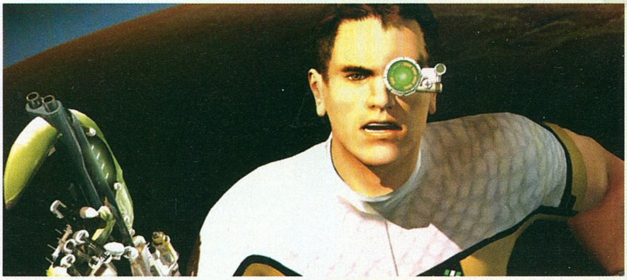
Sorozatunk eddig bemutatott alanyai a lehető legkülönfélébb egyéniségek, egy dologban mégis mind egyeznek: a játékipar tette őket ismertté, sőt: sztárrá. E havi vendégünk kilóg a sorból, ugyanis világsikerekben gazdag, húsz éves hollywoodi írói-rendezői pályafutást adott fel a játékfejlesztés kedvéért, hogy több mint egy évtizeden keresztül a fénykorát élő LucasArts vezéregyénisége legyen.

A hollywoodi szökevény: Hal Barwood

Hal Barwood a New Hampshire-beli Hanover városkájában született és nőtt fel, a családja a helyi The Nugget nevű mozi tulajdonosa volt. Hal így már gyerekkorában többször végignézett minden létező filmet, nem csoda hát, hogy hamar elkötelezte magát a filmkészítés mellett. Másik szerelme az elektronikus játékok iránt szintén a gyerekkorából fakad. Hanover a Dartmouth College egyeteméről híres, ami az ötvenes években a számítástechnika egyik fellegvára volt: John Kemeny és Thomas Kurtz itt fejlesztette ki a BASIC programozási nyelvet. Hal az iskolából ellógva, az egyetem szobányi mainframe gépeivel kő-papír-ollót és tic-tac-toe-t játszva kötelezte el magát az elektronikus játékok mellett. Innentől kezdve mechanikus, elektromos és táblás játékokkal terrorizálta barátait, és ahogy kereskedelmi forgalomba került az első elérhető árú számítógép, az Apple II, rögtön lecsapott rá, és autodidakta módon vetette bele magát a 6502 és 68000 processzorok assembly nyelvű programozásába... Na de ne szaladjunk ennyire előre. Hal egyik tanára a Brown Universityn (itt hősünk művészettörténetet tanult) javasolta neki, hogy a filmkészítés irányában tanuljon tovább, s a híres USC film-iskolába irányította (itt tanult gyakorlatilag egész Hollywood, '65 óta mindössze két év telt el, hogy az iskola végzősei Oscar nélkül maradtak volna). Hollywoodban Hal rögtön a lehető legjobb társaságba került, amikor összebarátkozott két javíthatatlan álmodozóval: George Lucasszal és Steven Spielberggel. Barwood hollywoodi éveinek krónikája önmagában megtölthetné a rendelkezésünkre álló helyet, ezért csak címszavakban emlékezünk meg a jelentősebb mérföldkövekről. 1970-ben a Great Walled City of Xan című B-kategóriás kalandfilm az első műve (rendező, forgatókönyvíró és producer egy személyben), egy év múlva George Lucas főiskolai vizsgafilmjébe, a THX 1138-ba segít be animátorként, aztán jön '74, és az első igazi nagy siker, Spielberg első rendezése, a Sugarlandi hajtóvadászat, aminek Hal a forgatókönyvét írja és meg is kapja érte a cannes-i filmfesztivál díját. '76-ban már igazi közönségfilmet ír Bingo Long Travelling All-Stars & Motor Kings címen a kor legnépszerűbb színes bőrű komikusainak (Billy Dee Williams, James Earl Jones és Richard Pryor), egy év múlva a legendás Harmadik típusú találkozások társ-forgatókönyvírója, és még ebben az esztendőben megírja a MacArthur című háborús drámát (Gregory Peck kap is egy Golden Globe-jelölést a főszerepért). Rövid csend következik, majd a nyolcvanas években rendező-író-producerként újabb sikerek: a Corvette Summer című vígjáték (Mark Hamill első szerepe a Csillagok háborúja után), a Warning Sign sci-fi thriller, és a Dragonslayer című fantasymese sárkányokkal, lovagokkal, két Oscar-jelöléssel és hatalmas közönségsikerrel.

Digitális Hollywood

A játékfejlesztés már a filmes karrier közben Hal szívügye volt. A Dragonslayer forgatása közben egy programozható HP számológépre írt Hunt the Wumpus című játékával szórakoztatta a kollégáit. Apple II-n is írt két játékot, de kiadót egyikhez sem talált, így a Binary Gauge című modellvasút-szimulátor, és a Space Snatchers from Aratoon név alatt futó lövöldözős őrület sosem ért el a közönséghez. Játékmániája feltűnt barátjának, George Lucasnak is, aki saját játékfejlesztő cége, a Lucasfilm Games (a mai LucasArts) alapítása, azaz 1982 óta hívta Halt a játékfejlesztés világába. Barwood négyévnyi győzködés után mondott igent, és '86-ban átnyergelt Hollywoodból a LucasArts észak-kaliforniai stúdiójába, ahol a céget vezető triumvirátus tagja lett (Lawrence Holland és Tim Schafer mellett). Három éven keresztül irányította az egyre növekvő és egyre nagyobb sikereket elérő céget (olyan játékok jelentek meg a felügyelete alatt, mint a Maniac Mansion, a Zak McKracken, a PHM Pegasus, vagy a Their Finest Hour), de a konkrét játékfejlesztésbe csak '89-90 körül kezdett belefolyni. Az első két Monkey Island epizódban még csak ötletekkel és filmes tapasztalatával segített be, majd (miután évekig győzködte Lucast), belevágott egy saját kalandjátékba, az Indiana Jones and the Fate of Atlantisba. Hal filmes múltjának köszönhetően a játék minden addigi kalandjátéktól különbözött, és alaposan megelőzte korát. A filmek sztorijá-



RTX Red Rock, egy méltatlanul elfeledett sci-fi történet

val felérő, és azok hangulatát egy az egyben számítógépre átültető történet (sokáig tartotta magát a pletyka, miszerint a játék alapján készül majd a negyedik film!), mellé három úton végigküzdhető játék dukált, akció-elemekkel megtűzdelve. Mindezek megvalósítása természetesen rengeteg munkával járt, a játék az akkori szokásoktól eltérően hosszú évekig készült (Lucas állandó felügyelet alatt tartotta a projektet, mert félt a 16 színű, 320*200-as látványtól, és a történet játékba ültetésétől), de végül óriási sikert aratott, sokan máig minden idők legjobb kalandjátékának tartják. Hal következő saját projektje a Rebel Assault 1-2 volt, ahol ismét bedobta filmes tapasztalatát. Az élő színészekkel, igazi Star Wars-díszletek között forgatott film-játékoknál újra forgatókönyvíró és rendező lehetett, mint Hollywoodban. Bár hősünk a kalandjátékokért él-halt, a kilencvenes évek elején George Lucas úgy döntött, ezt a stílust pihenteti egy darabig. A korszak utolsó kalandjátéka az extravagáns The Dig volt, igazi sztárcsapattal: Hal a designeri székben ült, a sztorit Steven Spielberg írta, a párbeszédeket pedig a híres sci-fi író, Orson Scott Card – a játék mégsem lett anyagi siker, bár a rajongók szűk köre igazi kultuszt épített köré. '95 után Hal újra a háttérbe húzódott kissé, és az immár 300 fősre növekedett csapat irányítására koncentrált. Kisebb mértékben ugyan részt vett a játékfejlesztésben is (a kísérletező kedvű öngeneráló gyerekjáték Yoda Stories és Indy Desktop Adventures fűződik a nevéhez, besegített a western FPS Outlawsba és a harmadik Monkey Island-epizódba, valamint tett egy kis kirándulást a konzolok világában a SNES-es Big Sky Trooper című RPG-vel), de leginkább a projektek összehangolásában, és a legendás LucasArts-színvonal magasan tartásában jeleskedett. Példaértékűen megszervezte az egyes játékok között a különféle programmodulok közös használatát (az iMuse hangrendszer, az Insane grafikus motor, a COG scriptnyelv, a Sith általános játékengine...), és olyan újabb klasszikusok születtek irányítása alatt LucasArts-berkekben, mint az X-Wing Alliance, a Jedi Knight vagy a Day of the Tentacle.

Hullámvölgyek és hullámhegyek

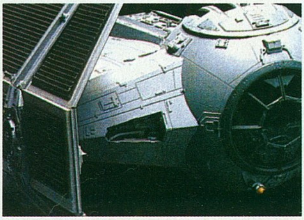
A játékfejlesztés és a LucasArts-stúdió vezetése mellett Barwoodnak jutott ideje másra is. A Game Developer's Conference egyik vezető személyisége lett, saját rovatot indított a Game Developer magazinban, és ismert játékfejlesztőkkel (többek között Sid Meierrel) közösen elindította a 400 Project néven futó kezdeményezést, ami egyfajta játékdesigner-biblia összeállítását tűzte ki céljául. A PC Gamer 1999-ben a világ 25 legfontosabb játékipari figurája közé választotta. A sajtóval ennek ellenére sosem volt jóban (beidegződés még a hollywoodi korszakból), ritkán adott interjúkat, és gyakran háborította fel a közönséget kijelentéseivel – leghírhedtebb mondása szállóige lett: „A szórakoztatóiparban mindennek a 90%-a szemét!"

Az ezredforduló felé közeledve egyre inkább megromlott a viszony a Star Wars előzmény-trilógiára készülő, és ezt a játékokkal is támogatni kívánó Lucas és játékfejlesztői között. Ennek következménye volt, hogy a LucasArts egyre több játékot adott külsős fejlesztők, vagy a kilépett régi veteránok ('99-ben kilépett Schafer és Holland is) helyére sebtében toborzott újoncok kezébe (ilyenekből születtek olyan borzalmas művek, mint a Force Commander, vagy a Rebellion). Hal ismét kalandjáték-fronton próbált újítani, de Lucas leállította készülő 3D-s Star Wars kalandját, mondván, elég a cégben egy ilyen drága és kockázatos projekt, a Grim Fandango. Barwood végül újra a jó öreg Indyt vette elő, és egy Tomb Raider-szerű akció-kalandjátékba fogott bele a főszereplésével. A játékhoz fantasztikus fejlesztőcsapatot sikerült verbuválnia: a programozó Ray Gresko a Falcon 3.0-val, a szintén kóder Rob Huebner a legendás Descenttel tette le a névjegyét, a zenét Lucas házi zeneszerzője, a 42-szeres Oscar-jelölt John Williams írta, de a csapatban három leendő Blizzard-fejlesztő, és a mai Planet Moon Studios (Giants, Armed & Dangerous) jó néhány tagja is benne volt. Az Infernal Machine alcímet kapott új Indy-játék '99 legjobban várt programja volt, de elég felemás fogadtatásra lelt. Ami a Fate of Atlantisban remekül sült el (a kalandjáték feldobása akció-elemekkel), most fordítva nem működött. A játék nem volt különösebben szép sem, és technikai oldalról is számos kihívással küszködött (az FPS-ekhez tervezett, karakteranimációt nélkülöző Insane engine alaposan megkeserítette a fejlesztők dolgát). Hiába volt Hal remek sztorija, és a játékmenet, amiben Indy tényleg olyan akcióhős lehetett, mint a filmekben – a közepes fogadtatás egy ilyen körülrajongott játék esetében a bukással volt egyenértékű. A csalódás után Hal ismét a konzolok felé vette az irányt, de PS2-es akció-kalandjátéka, az RTX Red Rock ismét csak nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket.

A LucasArts csúnya hullámvölgybe került, az új évezred első éveiben olyan bukások tépázták a cég megmaradt hírnevét, mint a Galactic Battlegrounds vagy a Star Wars Starfighter. Hal – miközben belefogott az új Indy-játék tervezésébe – válságmenedzserbe ment át a régi színvonal elérése érdekében. George Lucasszal karöltve olyan külsős fejlesztőcégeket hozott be a LucasArts istállójába, mint a szerepjáték-specialista BioWare (Knights of the Old Republic), az EverQuesttel az online RPG-k királyává vált Sony Online (Star Wars Galaxies), vagy az id Software régi tettestársaként a legjobb FPS-fejlesztők között számon tartott Raven (Jedi Outcast és Jedi Academy). Ezek a játékok végre visszaszerezték a LucasArts név régi fényét – ebben nagy szerepe volt Hal eddigi utolsó játékának, az Indy and the Emperor's Tombnak is, ami filmszerűségével és egyedülállóan élvezetes közelharcaival a játékosok szívébe zárta magát, bár a Fate of Atlantis sikerét nem sikerült megismételnie.

Az Emperor's Tomb szolid sikere után Hal Barwood 2003. szeptember 23-án bejelentette, hogy kilép a cégtől. Azóta senki nem tudja, min munkálkodik, a játékvilágban és a filmiparban egyaránt nagy a csend körülötte. Azt pletykálják, Lucasszal és Spielberggel a negyedik Indiana Jones mozifilmet készíti elő – hogy ez igaz vagy sem, ma még rejtély, mindenesetre biztosra vehető, hogy nem ment nyugdíjba...

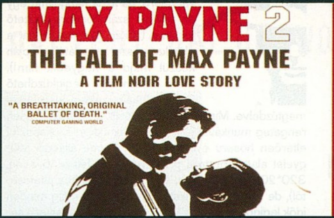
Hancu



> Egy tájjellegű Fighter a Rebel Assaultból

> Indy, miért nem PC Gurut olvasol?!

Múlt havi gondolatébresztőnkben kicsit elkalandoztunk a játékvilágtól, most azonban visszatérünk, és egy roppant érdekes témába, a játékpiac marketingjének trükkjeibe vágunk bele. Kezdésnek a szakma egyik nagy öregje, az id elindítója a siker útján, Duke Nukem, és Max Payne atyja (valamint nem utolsósorban a PC Guru „Megmondja a frankót" rovatának házigazdája!), Scott Miller mondja el tapasztalatait a játékok címválasztásáról – érdemes odafigyelni rá!



Ez a cím a Rockstar lelkén szárad

Megjelent a rajzfilm-FPS, a "Ksziíí"!

Általánosságban véve a címadás egy márkanév kiépítésének legfontosabb összetevője. A név a márka zászlaja, a szalagcím, amire mindenki felkapja a fejét, ami legelőször rögzül az emberben a terméket meglátva, az első üzenet, amit a fogyasztó a termék felől kap, így az első benyomások forrása is. Éppen ezért felfoghatatlan, hogy miért találkozunk nap mint nap annyi rosszul megválasztott, jellegtelen és félreérthető címmel az élet szinte minden területén – és ez alól nem kivétel a játékipar sem (sőt!). A cím önmagában úgy tudja lehúzni egy játék eladásait, mint egy kéttonnás horgony – vagy mint rakéta, tudja az égig emelni! A névadás külön tudomány a reklámpszichológián belül, illik hát az összes trükköt kihasználnunk, amit nyújt. George Broussard-ral a kilencvenes évek eleje óta foglalkozunk komolyabban ezzel a területtel, most összefoglalom röviden, mire jutottunk…

az íratlan szabály két-három szótagban határozza meg az ideális hosszt, így lesz a név könnyen megjegyezhető és kimondható. Lásd James Bond, Han Solo, Darth Vader, Sherlock Holmes, Max Payne, Duke Nukem, Lara Croft… Az ennél hosszabb neveket a közönség hajlamos rövidíteni (így lesz Indiana Jonesból Indy), ami általában nem az alkotók óhajainak megfelelően szokott történni.

Szép dolog az írásjel…

…de címben lehetőleg kerüljük őket! Ha játékod címében vessző, gondolatjel, pont (főleg több pont, lásd Contract J.A.C.K.), vagy bármilyen más írásjel van,

Folyt. köv.!

A legtöbb vitát kiváltó témához értünk, ez pedig a folytatások sorszámozása. Azok a fickók, akik imádják a játékaikat sorszámokkal ellátni, szerintem egyszerűen ostobának nézik a játékosokat. Mintha a játékos sorszám nélkül nem lenne képes felfogni, hogy a játék valójában folytatás! A sorszámozással az a gond, hogy a játék minden egyes nagyobb sorszámmal egyre nevetségesebbnek tűnik, és egyre inkább azt az érzetet kelti a játékosban, hogy amit kap, nem több mint valami újrahasznosított, újrafeldolgozott, silány minőségű termék, minden eredetiség nélkül. Ez természetesen csak a nagyobb számoknál lesz szembeszökő, hiszen példá-

Minél rövidebb, annál jobb!

A rövid címek jobbak, mint a hosszúak. Doom, Diablo, Quake, Zelda, Halo, Mafia, Sims, Fable… Könnyen megjegyezhetők, hamar beépülnek a játékosok szlengjébe, ráadásul nem fenyegeti őket a veszély, hogy rövidítések formájában terjedjenek el, lásd GTA: VC a Grand Theft Auto: Vice City, vagy FFX-2 a Final Fantasy X-2 helyett. Ugye nem kell ecsetelnem, mennyire keresztbe tesz a rövidítés a márkanév-kiépítési folyamatnak… Egy név akkor kezd nehezen kezelhetővé, rövidítés után kiáltóvá válni, ha hosszabb, mint két-három szó – ha csak lehet, ezt próbáljuk elkerülni. Persze előfordul, hogy a játékos-szleng kijavítja azt, amit a marketingesek elszúrtak, lásd például a Halo esetét. Mi a Halo teljes címe? Ugye neked sem jut eszedbe? Elárulom: Halo Combat Evolved. A szleng szépen levágta a semmitmondó Combat Evolved részt a címből, és meghagyta a tökéletes, rövid, egyszerű, frappáns Halót. Ilyen is van, de butaság lenne direkt erre építeni…

Ha már itt tartunk, érdemes megjegyezni, hogy a rövid, tömör név a játékok (vagy filmek, regények) karaktereinél is legalább ugyanilyen fontos! A hagyomány és

azzal csak magadnak keresed a bajt. A kedvenc, írásjelekkel-alcímekkel szétszabdalt és tönkretett címem a Descent: Freespace 2 – the Great War, tuti, hogy beletörik a nyelved, ha el akarod újságolni a haverodnak, hogy „hé, ne tudd meg tegnap milyen jót Descent: Freespace – the Great Waroztam!" (Ráadásul az amerikai cím Descent, az európai meg Conflict, hogy még teljesebb legyen a zűrzavar…). Az sem szerencsés, ha az írásjel csak az alcímet választja el a címtől, viszont legalább felveti a kérdést: minek egyáltalán alcím? Egy egészen friss példa: True Crime: Streets of LA. Vajon miért nem szimplán csak True Crime? Milyen plusz értéket, érdeklődést felkeltő tényezőt ad a címhez az, hogy „Streets of LA"?! Megmondom: az égvilágon semmit. A kettőspont és az alcím tökéletesen tönkretett egy egyébként remek, kifejező, rövid címet. A a fantasztikus marketinges, aki ezt a címet kitalálta, az id legendás játékának valószínűleg a következő címet adta volna: Doom: Hell Breaks Loose on Mars (Doom: A Marson elszabadul a pokol). Összefoglalva: tartózkodjunk az írásjelektől, és az írásjelezés következményeként előállt nehézkes címektől!

ul a Half-Life 2 cím kifejezetten jól hangzik – de egy sorozatnál előbb-utóbb óhatatlanul is átlépi az ember az abszurditás határát. Hogy pontosan hol van ez a határ (a Half-Life 5-nél? Half-Life 10-nél?), nem tudni, de a lényeg az, hogy minek egyáltalán elkezdeni az egészet, ha úgyis tudod, hogy egyszer biztosan elérkezel erre a bizonyos határra?

Önkritika következik: a Duke Nukem sorozat esetében bizony mi magunk is beleestünk a sorszámozás csapdájába. Mentségünkre szóljon, hogy ez '93-ban történt (a Duke Nukem 2 volt az ominózus cím), és azóta egyetlen játékunknál sem használtunk sorszámokat – legalábbis nem otromba, direkt módon. A következő Duke Nukem epizódban a hármas sorszám helyett a „3D"-t használtuk, ami jelezte a sorszámot és a játék legnagyobb újítását is egyben. Ugyanezt a lopakodó taktikát alkalmazzuk a negyedik résznél is: Duke Nukem Forever, vagy 4Ever, ahogy tetszik. Ebben az a lényeg, hogy a játékosnak azt sugalljuk a címmel, hogy nem egy egyszerű folytatást kap, hanem egy teljesen új epizódot. Ez a modell ragyogóan működik tévésorozatok vagy képregényfüzetek esetében. Ve-

A Halo cím kiejtésével olykor "szakújságíróknak" is meggyűlik a baja. Ezúton üzenjük: a helyes kiejtés "héló". Aki ezek után is "halózik", azt ki fogjuk kacagni

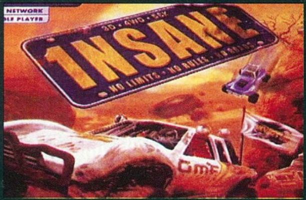
gyük példának a Star Treket: láttatok már olyan epizódot a tévésorozatban, ami sorszámozva volt? Nem. Jó vicc is lenne: „Star Trek 321 – Picard kapitány megvakarja a bal lábát"... Na és mi a helyzet a mozifilmekkel? Az ügyesebb sorozatok bölcsen elkerülik a számozás csapdáját, lásd az Indiana Jones-, az Alien-, a Batman-filmeket, vagy ott van a legszemléletesebb példa: James Bond. Milyen tökéletesen ostoba cím is lett volna a legutóbbi 007-es filmnek, hogy „James Bond 22: Halj meg máskor"?! Van ember a világon, akinek problémát okozott bármelyik Bond-film névadása, vagy ne tudta volna a címből, hogy ez egy Bond-film?

Szinte hallom, ahogy felmordul az olvasó: Hé, Mr. Miller, és mi újság a csodálatosan hosszú és terjengős című játékoddal, a Max Payne 2: The Fall of Max Payne-nel?! Nos, a játék eredeti címe szimplán The Fall of Max Payne lett volna. A Rockstar azonban egy zsák pénzt fizetett a név jogaiért, így azt tehették vele, amit akartak, mi meg vérző szívvel voltunk kénytelenek végignézni, ahogy tönkreteszik a remek címünket (a zsák pénz azért nyújtott némi vigaszt). Hasonló okokat sejtek más, nagyon jól induló, de vélhetőleg a játékosok intelligenciájában nem bízó marketingesek által szájbarágóssá változtatott, borzasztó gyatra címek mögött: Age of Empires 2: Age of Kings, Star Wars: Jedi Knight 2: Jedi Outcast.

MR. MILLER TOLLÁBÓL TOVÁBBI ÉRDEKES ESSZÉKET OLVASHATUNK A NETEN A DUKENUKEM.TYPEPAD.COM C\MEN

Értelem és érzelem

Mindig ügyeljünk arra, hogy játékunk címe önmagában is értelmes legyen, keltsen valamiféle képzettársítást a játékosban. Mi jut az ember eszébe olyan címekről, mint Zone of the Enders, Allegiance, Far Cry, vagy XIII? A legrosszabb a playstationös horror-játék, a Syphon Filter. Megmondom őszintén, erről a címről nekem az autóm olajszűrője jutott eszembe... Természetesen, ha már játszottál a játékkal, ezek a címek is értelmet nyernek, kiderül, hogy miért Far a Cry, és miért tizenhárom a XIII – csakhogy ez nem ér semmit. A lényeg az, hogy a potenciális vásárló figyelmét tudd megragadni, aki még semmit nem tud a játékról! Ez az egyik oka annak, amiért a Doomot zseniális címnek tartom, a Quake-et pedig csupán közepesnek. Mind a kettő rövid, frappáns, jól hangzik, csakhogy míg a Doom (= végzet, végítélet) szóban benne van a játék félelmetes, rémálom-szerű hangulata, addig a Quake (rengés, remegés) meglehetősen semmitmondó. Ronggyá játszottam az eddig megjelent összes Quake-et, de még mindig nem egészen értem, mitől Quake a Quake, mi az összefüggés a cím és a játék között...



Insane, azaz "Őrült" - találó cím a játékhoz!

Kerüljük el az általános, semmitmondó neveket, mint Universal Combat, Brute Force, Dungeon Siege vagy Eternal Darkness. Olcsó, mindennemű kreativitást nélkülöző nevek ezek, mint a direkt videotékákba szánt B-kategóriás akciófilmeké. Rich Carlsson barátom összeállított egy listát azokról a szavakról, amelyek ilyen okok miatt kerülendők. Íme:

Halálos bűn: Alien, Dark, Darkness, Extreme, Quest, Shadow.

Közepes vétség: Awakening, Brood, Chosen, Dawn, Death, Destiny, Doom, Evil, Fallen, Legacy, Legend, Mandate, Prophecy, Prophet, Rebirth, Redemption, Resurrection, Revelation, Rising, Vendetta.

Kisebb kihágás: Age, Arena, Black, Blood, Chaos, City, Command, Commander, Commando, Commandos, Conquest, Dragon, Elite, Empire, Empires, Encounter, Faction, Force, Forces, Forever, Forgotten, Gate, Imperium, Key, Knight, Knights, Last, Legion, Legions, Lord, Lords, Magic, Master, Metal, Myth, Ops, Power, Return, Revenge, Silent, Soul, Space, Star, Steel, Storm, Strike, Total, Vengeance, War, Warlord, Warlords, Warrior, Warriors, Wars.

A tanulság: igyekezzünk elkerülni a banális hangzású címet, mert a játékos a címből érződő igénytelenséget automatikusan kiterjeszti a játék minőségére is.

Ne dobd fel a labdát!

Vigyázzunk az olyan címekkel, amik tálcán kínálják magukat a szóviccekre. A PC Gamer például azzal a szalagcímmel indította a XIII tesztjét, hogy „Azért XIII a címe, mert idén már 12 olyan FPS jelent meg, ami jobb nála". Persze nem tudod tökéletesen megóvni a címedet az elmés újságíróktól, de azért nem hátrányos, ha a címed inkább pozitív kicsengésű szójátékokat sugall, mint például a StarCraft. Ez nem valami borzasztó magas prioritású szempont, de én azért nem szívesen adnám a játékomnak a The Bad and the Beastly (A rossz és az állatias) címet, még ha az egyébként tökéletesen ki is fejezi a játék hangulatát...

Hát ennyi volt mára Scott Miller a névadás titkairól. Ne felejtsétek, a fenti tanácsok egyike sem kőbe vésett, általános érvényű törvény, bár azért van mögöttük bő másfél évtizedes játékipari tapasztalat. Remélem valóban „gondolatébresztő" voltam!

Scott Miller

A magyar termés

Úgy gondoltuk, érdekes lenne az utóbbi évek magyar játékait, és a remélhetőleg még az idén megjelenő darabokat értékelni Scott névadási tanácsai alapján. Lássuk hát, a magyar játékok névadói mennyire követték a mester tanácsait!

Imperium Galactica: Remek, kifejező cím, de kicsit túl hosszú (nem csoda, hogy a játékosok IG-re rövidítették). A második és harmadik epizód a sorszámozás csapdájába esett bele, a harmadik rész átmeneti címe (Galaxy Andromeda) olcsó és jellegtelen volt, de a legújabb név (Nexus) nagyon ügyes: sci-fi hangulatot áraszt, rövid, frappáns!

Haegemonia: The Legions of Iron: A cím alapvetően jó, bár a kiejthetőséggel gondok vannak (a latin címválasztás nem szerencsés, lásd még Deus Ex, amit a játékosok talán 1%-a képes helyesen kiejteni), az alcím azonban felesleges és félrevezető.

Rebels: Az eredeti cím (Alcatraz) zseniális volt: rövid, figyelemfelkeltő, és egyértelműen utalt a játék fő motívumára, a börtönből való szökésre. A cím „Escape from Alcatraz"-zá bővítése felesleges volt, de még mindig messze átlagon felüli maradt. A végső cím sajnos teljesen jellegtelen és semmitmondó lett.

Afrika Korps vs. Desert Rats: A felesleges túlbonyolítás tipikus esete. A szimpla „Afrika Korps" vagy a szimpla „Desert Rats" is sokkal jobb lett volna, és mindenki tudta volna, hogy a második világháború északafrikai hadszínteréről van szó – de jött egy okos marketinges...

S.W.I.N.E.: Remek játék, pocsék címmel. A legnagyobb hibákba esik bele: rövidítés és nem mond semmit a játékról.

Exigo: Rövid, jól hangzó, de semmitmondó cím, nagy összegben mernénk fogadni rá, hogy nem ez lesz a végleges neve a játéknak...

Midway: A legjobban sikerült cím a válogatásból: rövid, figyelemfelkeltő, és mindenki azonnal tudja, miről szól.

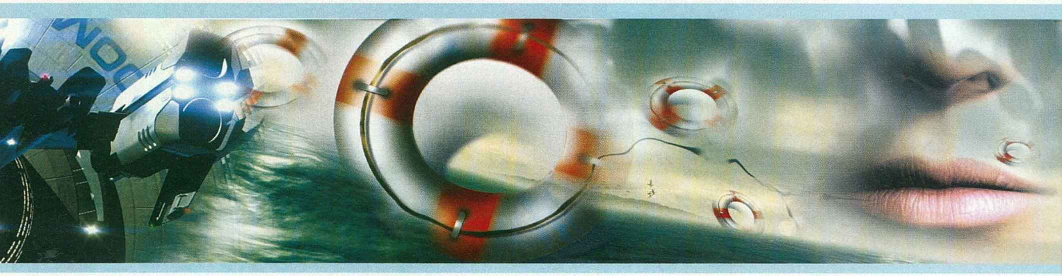
Animal Planets: Hát... nem sokat mond a játékról, jellegtelen, könnyen összekeverhető a népszerű tévécsatorna nevével, de még mindig jobb, mint az eredeti cím (Brutal Verollex Sheep).

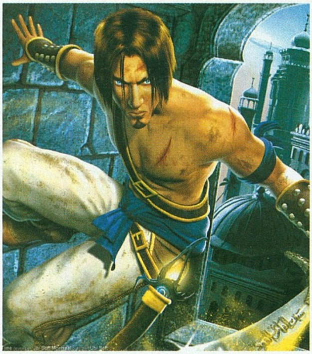
Codename: Panzers: Tökéletes példa az utólag elbaltázott címre. Az eredeti „Panzers" kimondottan jó cím volt (a szokásos: rövid, frappáns, figyelemfelkeltő, utal a játék témájára) – vajon miért kellett hozzácsapni azt a kémkedős, high-tech hangulatot árasztó Codename szócskát...?

(A különféle licencek alapján készült, és a címükben is ezt tükröző játékokat – Platoon, Terminator 3, Screamer 4x4 – értelemszerűen kihagytuk az elemzésből.)

A kiadó sokat akart markolni, de keveset fogott: a hosszú cím sem a német, sem az angol-amerikai-francia játékosokat nem fogja meg igazán

JÁTÉKMENTŐÖV





BEYOND GOOD AND EVIL

Hi mindenkinek!
Segítség kéne: A Beyond Good&Evil-ben valami DUBLE H ügynököt kéne megtalálnom és megmentenem, de ahhoz előbb be kéne jutnom a factorybe, amit sajnos nem tudok megtenni, mert a gyár kapuja előtt őrt álló rendőrrobot az utamat állja, és mindig elkap. Esetleg kívülről kéne valahogy a gyárat lefényképezni? Előre is köszi! Légyszi válaszoljatok.
Norbet

A megoldás a rendőrrobot kiiktatása, amihez szükség van a Neutralizing Cannon nevű fegyver megvételére. Ezt – ahogy minden más csónaktápoló felszerelést – a Mammago boltban tudod megvenni.

MAFIA

Helló!!!
Lenne egy nagy kérésem, mégpedig az, hogy nem tudtok-e olyan internetes címet, ahonnan a Mafiához lehet letölteni magyarosítást.
Előre is köszi. Ja és király az újság.
Dévid

A legegyszerűbb, ha a http://mafia.fishes.hu oldalon próbálkozol, ahol magadhoz ragadhatod a Bűnszövetkezet magyarosítását. Ha esetleg valakinek más játék magyarítására fájna a foga, a http://magyaritasok.jatekok.hu oldalt tudjuk ajánlani.

RETURN OF THE KING

Sziasztok!
Imádlak titeket, blablabla, csak segitsetek! A Return of the Kingben hogy kell legyőzni Gollamot? Azt tudom, hogy le kell lökni, először sikerült háromszor, de most csak ritkán 1x. A kód se műkszik! Segíts!
Gery Gamer

A kódok csak akkor működnek, ha egyszer már végigvitted a játékot, itt tehát nem fognak segíteni. Gollam lelökéséhez a gyors támadást használd, majd amikor már a szakadék szélén imbolyog, jöhet egy erős támadás, amivel lelökheted a szikláról. Amikor csimpaszkodik a falba, mutass be egy kivégző mozdulatot. Ettől leesik – ezt hatszor kell megtenned.

PRINCE OF PERSIA

A Prince Of Persiában elakadtam 10%-nál, amikor valami fénylő rudakat kell a helyükre berakni! Már vagy ezerszer megpróbáltam, de sehogyan sem sikerül! Légyszi tegyetek be az újságba!!! KIRÁLY AZ ÚJSÁG!
somi

Itt a feladat, hogy a különböző holdállások jelével díszített póznákat szedjük fel kis forgó platformunk segítségével, majd juttassuk el őket a legfelső szint megfelelő helyére. A platformon két kar található, az egyikkel jobbra és balra pöröghetünk, a másikkal pedig felfelé és lefelé utazhatunk. A póznákat a platform megfelelő jeléhez kell csatlakoztatni, úgy, hogy a megfelelő helyre manőverezünk, majd rálépünk a felfénylő jelre a padlón. A megoldás a következő: szedjük fel azonnal a teljes holdat ábrázoló rudat, majd jobbra (az óra járásának megfelelően) tekerjünk egyet. Ez után utazzunk feljebb egy szintet, tekeredjünk balra háromszor, és süllyedjünk egy szintnyit. Itt vegyük fel az újhold jelével díszített rudat, menjünk egyet fölfelé, kettőt jobbra, majd ugyanennyit felfelé, ekkor vehetjük föl a félholdas póznát. Forduljunk jobbra egyet, majd süllyedjünk szintén egy mezőnyit – itt szedhetjük fel az utolsó, sarló alakú holddal jelölt rudat. Innen mozogjunk egyet fölfelé, tekerjünk egyet balra, és jöhet az utolsó mozdulat: emelkedjünk megint egy szintet.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

A KOTOR-ban megint elakadtam ott, hogy az ismeretlen bolygón a templomban vagyok. Lenn a katakombákban vannak a padlón villogó négyzetek, és ha rálépek, megváltozik. Valahogy ki kell rakni hogy kinyiljon az ajtó. Légyszi segítsetek. Sürgős!
Előre is köszi!
szig88

Az egyszerűség kedvéért forgasd úgy a kamerát, hogy a tizedik, a négyzetet formázóktól elkülönülő padlólap legyen a képernyő alja felé, arról kell elindulni a következő irányokba: fel, fel, fel, le, balra, balra, le, fel, fel (ez lényegében egy tükrözött és feje tetejére állított "h" betűt formáz). Ha valamit elrontasz, akkor az említett különálló padlólappal tudod visszaállítani az eredeti helyzetet.

GTA: VICE CITY

Helló Guru!
A Vice Cityben elakadtam az autoshopos küldetésnél. Nem találok egy autót, név szerint a STRETCH-et. Légyszi tegyétek már bele az újságba a képét, és ha

CASTLE STRIKE

Játék közben nyomd meg az Enter-t és írd be a kódokat:
therock - 1000 kő
ent - 1000 fa
gabriel - 1000 érc
dutyfree - 1000 arany
itsgoodtobetheking - 10000 minden erőforrásból
keepemcoming - sérthetetlenség
enlightenme - teljes térkép
iamsolame - küldetés elvesztése
blitzkrieg - küldetés megnyerése

CHICAGO 1930

Játék közben nyomd meg az F11-et és írd be: cheat
A megerősítés után írhatod be a kódokat:
bingo - végtelen lőszer
immunity - a gép által irányított karakterek sérthetetlenek lesznek
winner - pálya teljesítve

FAR CRY DEMO

Játék közben a konzol előhíváshoz nyomd meg a ~ billentyűt, utána a Tab-ot.
Megjelennek a választható dolgok.
Nincs sérülés:
Nyisd meg Notepad-dal a Gamerules.lua fájlt.
Keresd meg ezt a sort:
"ai_to_player_damage = 1, 1, 1, 0.5, 0.5, 0.5"
Az összes számot írd át 0-ra.

TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES

Kattints rá a játékos profilodra és nyomd le a Shift+C billentyűkombinációt. A megnyíló konzol ablakba írhatod be a kódokat:
the best - a legjobb robot feloldása
infammo - végtelen lőszer
infl - végtelen élet

UNREAL TOURNAMENT 2004 DEMO

A kódokat csak Single Player módban lehet használni.
Nyomd meg a ~-t és a konzolba írd be a kódokat:
god - sérthetetlenség
allammo - összes fegyver
loaded - 999 lőszer

VIETCONG: FIST ALPHA

Játék közben nyomd meg a ~ -t a konzol előhíváshoz és ide írd be a kódokat:

GIFTFROMPTERODON - cheat mód engedélyezése
CHTHEAL - egészség visszaállítása
CHTHEALTEAM - egészség visszaállítása az egész csapatnak
CHTWEAP * - megkapod a kért fegyvert
CHTAMMO - lőszer újratöltése
CHTGRENADES - gránátokat kapsz
CHTALLQF - gyors harc ?
CHT3PV * - külső nézet (3rd person) be/ki kapcsolása (1=be, 0=ki)
SHOWFPS * - fps kiírása a képernyőre (1=be, 0=ki)
SHOWPROF * - egyéb statisztikák kiírása a képernyőre (1=be, 0=ki)
CHTCANNIBALS - indián maszk
CHTKOSTEJ - sérthetetlenség

van konkrét hely, ahol megtalálható, akkor azt is írjátok le!
Előre is köszi:Pep

Szokásos Vice City mellékletünk következik: a Stretch, azaz limuzin már többször szerepelt a kérdések között, meg is írtuk már korábban, hogy az egykori Diaz rezidencia bejárata mellett mindig parkol egy – ennek ellenére újra és újra megkérdezitek. Tessék jobban figyelni!

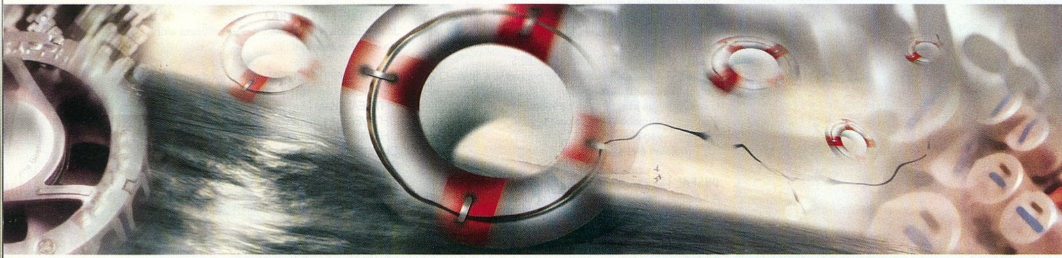
GTA: VICE CITY #2

Hájtok kedves PC-sek!

Bocs, hogy ide írok, de nem találtam az újságban a mentőöv címét. Na, szóval: a Vice Cityben a Sunshine Autos Clubnál megnyertem a versenyeket, és megcsináltam 3 táblát. A 4-nél nem találok két autót: Baggage és MR Whoopee. Ezeket én még életemben nem láttam, pedig elég sokat játszottam már e gémmel. Szal meg tudnátok mondani, hogy hol találok ilyen carokat? Illetve, ha nem vagyok bunkó, tudnátok küldeni 2 szép képet róluk? Kérleeek.... Légyszike! Már egy csomó helyen kerestem őket. Előre is KÖSZÖNÖM!
Dandeer
ui.: NAGYON király az újság!!!

A mentőövet a *mentoov@pcguru.hu* címen tudod elérni. A Baggege a reptéri csomagszállító, tehát érdemes valahol a légikikötő felé keresgélned. A Mr Whoopee pedig a fagylaltoskocsi, őt a fagyigyár előtt érdemes kutatni.

MENTŐÖV



2X933=933

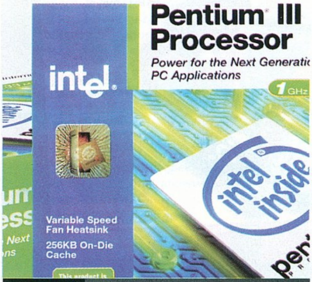
Van egy 733 MHz-es Intel Pentium III-am, 512 MB SDRAM memóriám, és egy 32 MB-os GeForce2 MX400-am.
Nemsokára lesz két 933 MHz-es procim. Az így kialakuló 1866 MHz-hez úgy gondolom, hogy kellene egy új VGA vezérlő. Harmincezer forint körüli összeget áldoznék rá.
Milyen gépigénye van a HL2-nek?

Vladimir

Kedves Vladimir!

Remélem azt te sem hiszed komolyan, hogy a duálprocesszoros, két 933 MHz-es Pentium III CPU-t tartalmazó rendszered játékok futtatásakor felér majd egy 1866 MHz-es processzor (mondjuk egy AMD Athlon XP 2500+, ami gyárilag 1833 MHz-en ketyeg) nyújtotta teljesítménnyel... Miközben az operációs rendszernek feltétlenül támogatnia kell a duálprocesszoros működést (pl. Windows XP Professional), az is erősen szükséges a két processzor teljes és optimális kihasználásához, hogy az adott alkalmazás – jelen esetben a játék – direktben támogassa a kétszálú munkavégzést. Márpedig ilyen játékból egyelőre igen kevés akad a piacon (pl. Star Wars Galaxies). A legtöbb játék a gépedből egy darab Pentium III 933 MHz processzort fog látni, és azzal fog dolgozni. Márpedig a manapság megjelenő játékok esetében 933 MHz processzorsebesség a minimum követelményt testesíti meg, vagy éppen azt is csak alulról súrolja... Erősen javallom tehát, hogy a 30 ezer forintodat néhány – helyesbítek: jó pár – további ezressel megtoldva költsd inkább platform (alaplap/CPU/memória) cseréjére. Amennyiben ezt nem teszed meg, és ragaszkodsz a régi Pentium III-as rendszeredhez, illetve abba új videokártya vételé-be, sajnálatos módon csak azt tudom mondani, lényegében szinte mindegy, milyen VGA vezérlőre fejlesztesz a jelenlegiről, mert a processzorod nem lesz képes kihajtani a benne rejlő erőt... Ha az alaplapod fizikailag támogatja az AGP 8X videokártyákat, egy kevésbé márkás, ATI Radeon 9600 chipes vezérlőt már tudsz venni a 30 ezer forintodból.

A Half-Life 2 gépigényéről – hivatalos állásfoglalás hiányában – nem sokat tudunk mondani, ám egy dolog teljesen bizonyos: többszálú végrehajtás támogatása esetén sem fog a duál Pentium III-as rendszereden hasítani a játék. Durva becslésünk alapján a következők kellenek majd a HL2 tisztességes sebességű és kinézetű futtatásához: 2,5 GHz órajelű, teljes értékű – azaz nem Celeron – processzor, 1 GB rendszermemória és ATI Radeon 9600XT 128 MB vagy nVidia GeForce FX 5700 Ultra 128 MB.



Jó, de öreg CPU

ELMÉLETBEN 120, GYAKORLATBAN 111

Lenne egy problémám. Vettem egy 120 GB-os merevlemezt, de a gépem ebből csak 111 GB-ot ismer fel, illetve lát. Már próbáltam újraparticionálni többször is, de nem működik!

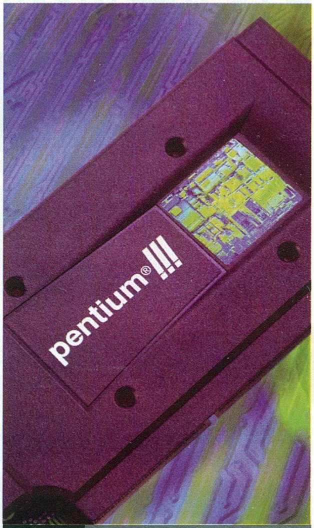
Lipcsei Sándor

Kedves Sándor!

Legnagyobb sajnálatomra azt kell közölnöm veled, hogy abból a névlegesen 120 GB tárkapacitású merevlemezből bizony nem leszel képes többet kipréselni az általad már említett 111 GB-nál. A merevlemezgyártók a kilobyte szokásos 1024 byte-ja helyett a tízes számrendszerbeli kilóval, azaz 1000-rel számolnak termékeik kapacitásának megadásánál. Némi matematikát alkalmazva ez egy kilobyte esetében 2,4% különbséget jelent, egy megabyte esetében már 4,86%-ot, míg egy gigabyte kapacitásnál a szakadék már 7,37%-ra rúg! Matekozzunk tovább: 120 x 0,0737 = 8,844. Ha a 120 GB-ból levonjuk az előbb kapott 8,844 GB-ot, pontosan az általad említett 111 GB-hoz érkezünk (pontosabban 111,15 GB). A hiba tehát nem a te készülékedben van, egyszerűen a HDD gyártók kissé csalfa kapacitásjelölést alkalmaznak – természetesen nem a saját kárukra. A fentiekből következik egyébként, hogy minél nagyobb kapacitású merevlemezt veszünk, annál több üres GB-ért fizetünk.

Támogatóink

A jelen szám hardverrovatában szereplő tesztek, bemutatók és teljesítménytesztek elkészültéhez szükséges tesztlabor alkatrészekkel, illetve egyéb segítséggel a következő cégek járultak hozzá: Alien Computers, FEFO Kft,
multimedia.hu



Ugyanaz slotban

DOLBY DEKÓDER PROBLÉMA

Lenne egy kérdésem hozzátok. Problémám nem is annyira technikai jellegű, mindössze azt szeretném megkérdezni, hogy ha mondjuk egy egész jó hangkártyát veszek (mondjuk Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro-t, ami elvileg támogat egy csomó dekódolási eljárást), és hozzá valami jó hangfalszettet, akkor szükségem van-e még egy külső dekóder egységre is (ha maradunk a Creative-nál, akkor Creative Decoder DDTS-100), hogy minden „tökéletesen" szóljon? Vagy egy ilyen hangkártya mellé már teljesen fölösleges a dekóder?

insoul

Kedves insoul!

A Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro kártyán levő hangchip képes a surround hangzás hangképét alkotó, különálló hangcsatornák szétválasztására, azaz a dekódolásra. Ha pontosabban akarunk fogalmazni, a kártya a Dolby Digital EX és a DTS-ES dekódolást támogatja hardverből a termék hivatalos honlapjának tanúsága szerint. Mi több, megfelelő forrásanyag esetén akár nyolc tagból álló hangfalszettre is képes kipakolni a hangot. Ezen képességek kihasználásához persze kell egy megfelelő számú egységgel, bemenettel és szolgáltatással bíró hangfalkészlet is (a jó hangzáskép sem utolsó!), melyek közül a Creative természetesen a saját gyártású/forgalmazású GigaWorks S750-es, 7.1-es szettet ajánlja kártyáik tulajdonosai számára. Röviden válaszolva a kérdésedre: nincsen szükséged külön dekóder egységre a Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pród mellé, ám egy jó surround hangfalszettre igen.

MEMÓRIÁK, SEBESSÉGBEN HAGYVA

Két rövid kis kérdésem van hozzátok:

1) Ha az alaplapom csak a 266 MHz (PC2100) sebességű memóriamodulokat támogatja, és én rakok bele 400 MHz sebességűt, fogom-e tudni használni azt 266MHz-en? Az alaplapom típusa: Abit BD7-II.
2) Ha az első kérdésemre a válasz igen, mi történik, ha már van egy 266 MHz-es modulom, és e mellé rakok egy 400 MHz-est ebben az alaplapban?

Tomcsey

Kedves Tomcsey!

Az első kérdésedre adott válasz: igen, elméletben tudnia kell használni a BD7-II-nek a 400 MHz-re minősített modulokat, hisz ez a specifikáció azt mutatja, hogy mi a maximum sebesség, amin az adott modul hivatalosan járatható. Ennél lejjebb természetesen lehet menni. Ami a gyakorlatot illeti, elképzelhető inkompatibilitás, de ez nem az adott modul sebességéből adódik, hanem a modul gyártója és az alaplapgyártó közötti tesztelési együttműködés hiányát mutatja. Elképzelhető továbbá, hogy az alaplap BIOS-ában manuálisan kell beállítanod a memóriasebességet, mivel a BD7-II a memóriamodul SPD-jéből automatikusan a számára értelmezhetetlen PC3200 értéket olvasná ki, mint beállítandó sebességet.

Második kérdésed lényegében az első kiterjesztése. A fentiekben elmondottak itt is helytállóak, annyi különbséggel, hogy itt felmerülhet a két különböző sebességű és jó eséllyel különböző gyártmányú memóriamodul közötti inkompatibilitás is. Ha minden jól megy, nincs összeakadás, és ebben az esetben mindkét memóriamodul – a PC3200-as is – 266 MHz-en fog dolgozni. Ismét hangsúlyozom: elképzelhető, hogy szükség lesz manuális beavatkozásra az alaplap BIOS-ában!

Általános tudnivalók

A Hardver mentőöv rovatban az olvasói leveleket szükség szerint vágott, rövidített, illetve érthető nyelvezetre konvertált formában közöljük le. Mindezek mellett törekszünk arra, hogy teljes egészében visszaadjuk az olvasói kérdés(ek) lényegét. Ezúton kérünk titeket arra, hogy ha érdemi segítséget szeretnétek kapni tőlünk, illetve a Hardver mentőöv keretein belül, mellőzzétek a nagyon-nagyon laza stílusú levélírást, mert a magyar anyanyelvet erősen romboló levelek beküldőit, kérdésükkel egyetemben mellőzöm. – gale.

GÉP 150 RUGÓBÓL

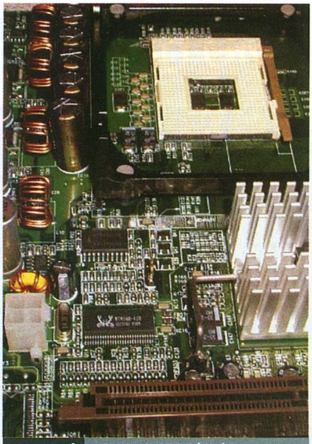
Tegyük fel, hogy van a zsebemben 100-150 ezer forint. Ebből fel szeretném újítani a gépemet, lehetőleg úgy, hogy egy darabig ne kelljen rákölteni. Ami most van a gépemben: Intel Celeron 2000 MHz processzor, 40 GB-os merevlemez, 256 MB RAM, egy CD-író/DVD kombó meghajtó. Az alaplap típusát nem tudom, de ha tudnátok egy jót ajánlani, azt megköszönném. A videokártya ATI Radeon 8500 chipkészletű. Ennyit tudok a gépről. Szerintetek mit kellene beletenni, hogy egy jó darabig ne kelljen foglalkoznom a „belsőségekkel"?
Igaz, hogy az AMD proci jobb az Intel Celeronnál?

Tenke Dániel

Kedves Dániel!

Először is lássuk a választ a kissé leegyszerűsítő, záró kérdésedre. Élből kijelenteni, hogy egy AMD processzor jobb az Intel Celeronnál, kicsit erős. AMD vonalon is gondolhatunk alacsonyabb órajelű, mondjuk 800 MHz-es Duronra, míg a Celeron oldalán egy meglehetősen gyors, mondjuk 2,6 GHz-es példányra... Sejtve azonban ezen kérdésed mögött megbújó érdeklődést, azt kell mondanom, hogy ugyanazért az összegért jelenleg az AMD Athlon XP processzor-vonal általánosságban magasabb teljesítményű CPU-kat kínál, mint

Komoly dekóder járgány


Socket 478 tájkép

az Intel Celeron (Northwood-128 alapú, 400 MHz FSB-s).

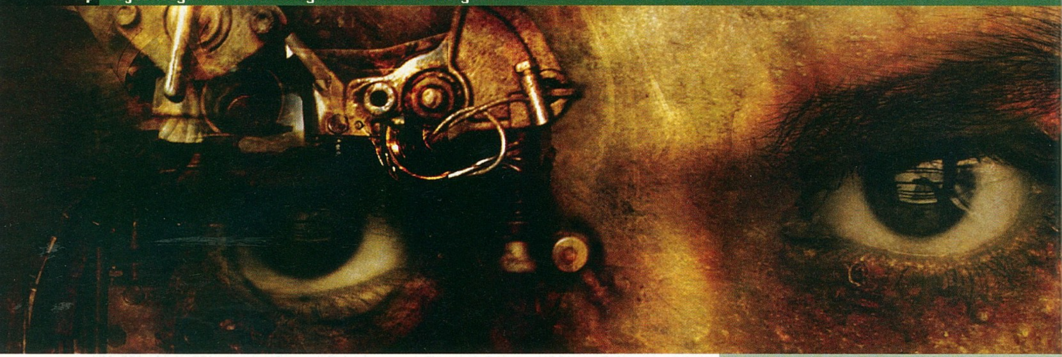
Térjünk azonban rá leveled érdemi részére. Tegyük fel, a 100-150 ezer forint valójában 150 – ebből az összegből ugyanis sokkal egyszerűbb ajánlásainkat megtenni. Ami bizonyos, hogy a Celeronnak és a Radeon 8500-nak mennie kell. Mivel amúgy is kacérkodsz az AMD-s „sötét oldallal", amondó vagyok, fejlessz AMD Socket A platformra. 20 ezer forint környékén már be tudsz szerezni egy igen magas teljesítményt nyújtó Abit NF7 alaplapot, amelybe olcsó, ám igazán jó teljesítményt adó Athlon XP 2800+-t vásárolhatsz, mintegy 36 ezerért (megjegyzés: az árak a cikk írásának időpontjában voltak érvényben!). Nem írtad, milyen sebességű a 256 MB-os memóriamodulod. Amennyiben legalább PC2700-as (DDR333), már csak egy másik legalább DDR333 sebességű modult kell venned mellé, és máris beizzítottad a duálcsatornás memóriaarchitektúrát a gyakorlatban is. Ez további, mintegy 10 ezer forintos kiadást jelent számodra. Az ATI Radeon 8500 chipes megoldás helyett nevezz be inkább a jelenlegi ár/teljesítmény bajnokunkra, egy GeForce FX 5900 XT grafikus lapkakészlettel szerelt Inno3D videokártyára, amely 58 ezer forint körüli vételáráért cserébe megadja neked VGA fronton azt, amire vágysz: egy ideig biztosan nem kell lecserélni. A CD-író/DVD kombód szerintem rendben van, ám a mindössze 40 GB-nyi merevlemez-kapacitás kissé szűkösnek tűnik a jövőre nézve, ismerve a manapság kiadott játékok helyigényét a HDD-n. Szerintem érdemes venned még legalább egy 80 GB-os, 7200 fordulatos egységet, pláne ha a 40 gigás darabod ennél lassúbb pörgési sebességgel bír. Ennek pénzügyi vonzata cirka 18 ezer forint.

Mivel más lecserélendő részegységről nem írtál, összegezhetjük a számlát, amely 142 ezer forintra jön ki. Ennyi fejlesztésre szánt pénzből meglehetősen gyors, közepes mértékben időtálló, és talán csak a memóriamennyiség szempontjából alulméretezett konfigurációhoz jutsz. A memória hozzáadásától eltekintve elképzelhető, hogy ehhez a konfighoz már soha többet nem kell hozzányúlnod, ugyanis mire lejár a játékok szempontjából vett szavatossága, addigra már gyökeresen új platformra kell építened az új rendszeredet.

A Hardver mentöv rovat elkészítésében közreműködött Tatcom, a rovatot gale szerkesztette.

Hardver hírek

Újdonságok és érdekességek a hardverek világából



Az InnoVISION bejelentette GeForce FX 5500 videokártyáját

Az utóbbi hónapokban nem történt számottevő grafikuslapka-bejelentés. Az InnoVISION némiképp változtatott ezen a helyzeten, amikor bemutatta vadonatúj Tornado GeForce FX 5500 termékeit – mielőtt még az nVidia egyáltalán bejelenthette volna a GeForce FX 5500-as gyorsítót! Valószínűleg senkit nem lep meg, hogy a nyákon GeForce FX 5500 GPU szolgáltatja a lóerőt. A kártyát 128 MB memóriával szerelik fel, azonban a memóriacsatoló nem egyforma minden FX 5500-as kártyán. A Tornado jelzéssel ellátott lapka 128 bites, míg kistestvére 64 bites memóriabusszal rendelkezik. Ez jelentősen befolyásolja a videokártyák teljesítményét, ezért az ilyen típusok beszerzésénél különösen körültekintően kell eljárni. A fentiekkel ismertté váltak a GeForce FX 5500 lapka félhivatalos specifikációi is: AGP 8X csatolófelület, 270 MHz-es magórajel, effektive 400 MHz-es memória órajel, 64/128 bites memóriabusz, négy pixel-futószalag, DirectX 9.0+ és OpenGL 1.5 támogatás.

A szelíd tornádó

Az nVidia félhivatalosan megerősítette, hogy új grafikus lapkája tényleg tizenhat feldolgozó csővezetéket tartalmaz, így a korábban tervezett 175 helyett 205-210 millió tranzisztorból épül fel. Már az első GeForce FX-ek idején problémát jelentett, hogy az ATI lapkája nyolc csővezetéket tartalmazott, darabonként egy textúrázó egységgel, míg az nVidia inkább a 4*2 elrendezés mellett döntött. Ez jelentős előnyt adott az ATI-nak, de úgy tűnik, az ellenfél tanult az esetből: most a 16*1 felállásra szavaztak, ami jelentős teljesítménynövekedést jelenthet. Egyúttal az is kiderült, hogy a lapka gyártása kicsit csúszni fog. A kérdés már csak az, képesek lesznek-e ilyen bonyolult lapka hatékony gyártására.

Mitől lesz jobb a Prescott javított kiadása?

A nemrég bemutatkozott Prescott magos Pentium 4 processzor nem aratott osztatlan sikert. Az Intel illetékesei néhány nappal a kiadás után sietve közölték, hogy a processzorból nemsokára javított kiadás fog megjelenni, amiben kijavítanak olyan hibákat, amik például a processzor melegedésével vannak összefüggésben. Ezzel a tervvel összefüggésben jelent meg egy hír a DarkVision weboldalon, mely – ha igaznak bizonyul – sokat rombolhat az Intel tekintélyén.

Az oldal információi szerint az új változat azonosítója (CPUID) 0F33h-ról F34h-ra változik, valamint bekapcsolnak a processzorban egy már jól ismert technológiát, így a CPU képes lesz szabályozni a teljesítményét a számítási igényeket figyelembe véve. Ezt eddig csak a mobil gépekbe építendő processzoroknál használták, így csökkentve a CPU áramfelvételét. A kérdés, melyet a DarkVision oldal munkatársai is feltesznek ezzel kapcsolatban, hogy mitől lesz így hűvösebb a processzor, hiszen abban a pillanatban, hogy elkezdünk például komolyabb 3D-s alkalmazást futtatni, a CPU maximális teljesítményre kapcsol, és éppen olyan hőfokon üzemel majd, mint a mostanság kapható példányok. Amennyiben a hír igaz, az Intel olyan eszközhöz nyúl, amit nagy jóindulattal is csak látszatmegoldásnak nevezhetünk…

The way it's meant to be played™
nVIDIA.

30 százalékkal gyorsabb a Far Cry 64 biten

Az ATI után az AMD is bemutatta új architektúrájának képességeit: az Athlon 64 FX-53 processzor 30 százalékkal gyorsabban futtatta 64 bites módban a március végén megjelenő Far Cryt, mint 32 bites módban. A hír érdekessége, hogy a bemutató gépen a Windows Server 2003 for 64-Bit Extended Systems béta változata futott, ami azt jelentheti, hogy az otthoni felhasználásra szánt Windows XP és a különböző végleges meghajtóprogramok megjelenésekor ez a különbség még tovább nőhet.

A Far Cry neheze

Prescott 64 bites utasításokkal

Lejárt a hosszú ideje tartó pletykák, találgatások ideje: tény, hogy az Intel egyes x86-os processzorai 64 bites kiterjesztéseket kapnak! Úgy tűnik, hosszú idő után először az Intel Corporation nem mehet csak a saját feje után. Eddig azt próbálták elhitetni mindenkivel, hogy a 64 bites asztali processzorok ideje még nem jött el, semmi értelme váltani, most azonban mégis kénytelenek az AMD útját követni.

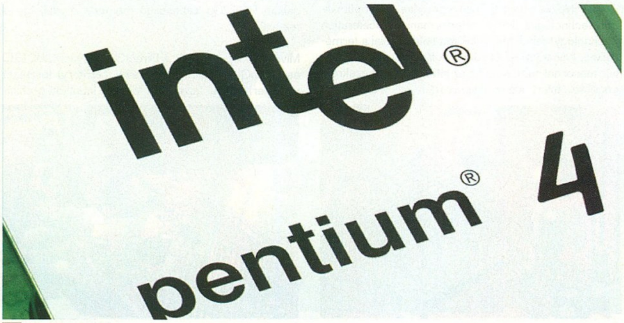
Megerősítették, hogy a hordozható számítógépekhez és a munkaállomásokhoz szánt Prescott magos Pentium 4-eknél hamarosan lehetőség lesz 64 bites alkalmazások futtatására is. Egyelőre nem tudjuk, hogy az otthoni felhasználásra szánt termékekkel mi a helyzet, de valószínűleg hamarosan ott is áttörés várható.

Megkezdődött hát a forradalom, hamarosan mindenki számára elérhető lesz az új technológia, bár egyelőre nem tudjuk, hogy az Intel megoldása kompatibilis lesz-e az AMD64-gyel, de valószínűsíthető, hogy nem. A kérdés már csak az, hogy a Windows XP for 64-Bit Extended Systems mennyire szolgálja majd ki az Intel megoldásait.

Abit alaplapok Prescott támogatással

Az Abit emblémát és jelmondatot cserélt: mostantól alaplapjait a megbízhatóság letéteményeseként kívánja árulni (eddig inkább a teljesítményükről és a tuningpotenciáljukról voltak ismertek a cég ezen termékei).

Ennek jegyében íródott sajtóközleményük, melyben büszkén jelentik be, hogy Intel i865PE és i875P készletű alaplapjaik mindegyike képes a Prescott magos Pentium processzorok fogadására. A közlemény szerint ez annak köszönhető, hogy jó ideje az alaplapok minőségének javítására helyezték a hangsúlyt ahelyett, hogy olcsó alkatrészek használatával növelték volna az árrést, azaz lényegében a profitjukat. Ez állításuk szerint alaplaponként 1-5 dollárt jelentett volna, de ők nem követték a versenytársak üzletpolitikáját, és most ennek lett meg az eredménye: az IS7, IC7 és AI7 alaplapok minden változata képes az új Pentium 4 CPU-k fogadására. A reklámízű beszámolót félretéve, a lényeg, hogy a fentebb jelzett Abit alaplapokkal rendelkező olvasóink örülhetnek deszkájuknak, mert ha kedvük támad Prescottra váltani, minden bonyodalom nélkül megtehetik. Az említett lapok mindegyikéhez elérhető frissített BIOS, melynek segítségével helyesen ismerik fel az alaplapok a Prescott magos Pentium 4 CPU-kat.



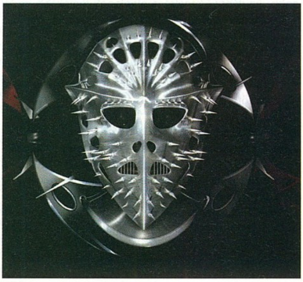
Pentium 4 - immár Prescott maggal is

Nincsen többé Hercules kijelző és grafikus kártya

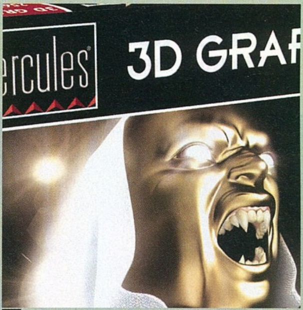
A számítástechnika hőskorából jól ismert Hercules 2000-re a csőd szélére került, ekkor vásárolta fel őt a Guillemot. Azóta jó néhány terméket kaptunk Hercules márkanév alatt, de úgy tűnik, mégsem volt elég jövedelmező az üzlet. A Guillemot Corporation hivatalos közleménye szerint a Hercules grafikus kártyáin és LCD kijelzőin nagyon kevés hasznuk volt, így szép lassan leállítják ezek forgalmazását, és inkább más, jövedelmezőbb területekre összpontosítanak. Mivel a Hercules Powered by ATI kártyái igen népszerűek voltak Nyugat-Európában, egyelőre nem tudni, ez az esemény mennyire befolyásolja majd az ATI Technologies eredményeit. A Hercules márkanév alatt futó LCD-k és videokártyák gyártása és forgalmazása ugyan leáll, ám a korábban eladott ilyen termékek támogatására ígéretet tett az anyacég.

ATI R420 az IDF-en

Az ATI Technologies nem várt az R420 kódnéven fejlesztett grafikus magjának első bemutatójával a március végén megrendezésre kerülő CeBit számítástechnikai szakkiállításig: az Intel Developer Forumon működés közben is bemutatták a cég legújabb megoldását. Mindössze annyit árultak el, hogy az R420 100 FPS-sel képes futtatni a Colin McRae Rally 04-et, ami kétszer-háromszor gyorsabb, mint a mai DirectX 9.0-ás megoldások. Ha az összehasonlítás alapja a Radeon 9800 technológia, igen jelentős sebességnövekedést várhatunk az új terméktől. Ez biztató, ha figyelembe vesszük azt is, hogy az ígéretek szerint az R300-as architektúra 24 bites lebegőpontos számításával szemben ez a lapka már 32 bites pontossággal képes dolgozni.



Az ATI komolyan gondolja



A Guillemot fájdalmas döntése

ZM-WB2 Gold és Reserator1, avagy vízhűtés Zalman módra

Napjainkban egyre nagyobb problémát okoz az egyes hardverelemek megfelelő hűtése. A vízhűtés, mint alternatíva rohamosan terjed csendessége és hatékonysága miatt. A választék ilyen termékekből azonban egyelőre közel sem olyan bőséges, mint léghűtés esetében. Ez a helyzet most változni látszik. A koreai illetőségű Zalman cég az ismeretlenség homályából igen rövid idő alatt a neves gyártók közé került hűtési megoldásaival. A gyártó a közelmúltban bejelentette két rendkívül ígéretesnek tűnő vízhűtését, a ZM-WB2-t és a Reserator1-et, melyek főleg az extrém túlhajtás kedvelőit célozzák meg. A Zalman új üdvöskéi a Socket 478, 462 valamint 754 és 940-es foglalatokkal használhatók. Japánban a ZM-WB2 Gold március elején már kapható lesz, ára 280 amerikai dollár körül alakul majd.

Jó kis hűtés a CPU-khoz

Egyelore hiába várunk a Socket 939-re?

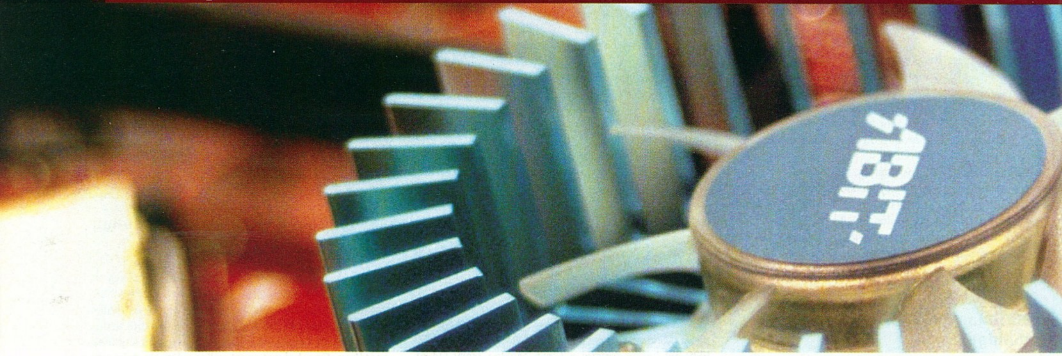
Szomorúságra okot adó pletyka röppent fel azok számára, akik a március 29-ére tervezett AMD-s Socket 939 bemutatót várják. Egyes értesülések szerint az Advanced Micro Devices mindössze tízezer ilyen tokozású processzort kíván értékesíteni a második negyedév során. Ez azt jelentené, hogy június végéig gyakorlatilag hiába várunk az új processzorokra. A megfelezett másodszintű gyorsítótár és a kétcsatornás memóriavezérlő miatt hasonló teljesítményt várható a Socket 939-es processzoroktól, mint a Socket 754-es Athlon 64-ektől, vagyis jelentős gyorsulást nem várhatunk az új platformtól.

Az ehavi hírrovatot összeállította Tárnok Zoltán, szerkesztette gale.

Intel i865PE chipkészletes alaplapok tesztje

Alaplapi megoldások

Az Abit öreg motoros a szakmában



Pentium 4 platform olcsón, duálban

Ha valaki mostanában kíván Intel Pentium 4 processzor köré építeni költséghatékony, ám megfelelő teljesítményt nyújtó platformot, szinte bizonyos, hogy Intel i865PE lapkakészletű alaplapot választ konfigurációjába. A technológia ugyan nem teljesen új keletű, ám remek tulajdonságai vannak, ezért úgy érezzük, haszonnal veszitek majd az alább következő alaplap-körképet.

A technológia

Az Intel tavaly tavasz végén bocsátotta útjára az első fősodor duálcsatornás memóriaszervezésű lapkakészlet-családját, az i865-öt, melynek három alfaja akadt: i865PE, i865P és i865G. Közös a háromféle alváltozatban a duál 64 bites memóriaszervezés, a Hyper-Threading támogatása, illetve a gigabit Ethernetet támogató CSA (Communication Streaming Architecture) technológia. Az i865-ös kvázi északi híd mellé a cég az ICH5, illetve ICH5-R kvázi déli hidat tette, ennek megfelelően nyolc USB 2.0 port és két Serial ATA port támogatása biztosított, az ICH5-R-ben utóbbiak RAID 0 és 1 képesek.

Ami a különbségeket illeti, az i865P a legalacsonyabb tudású változat, mivel sem a PC3200 sebességű memóriákat, sem a 800 MHz PSB-jű (Processor Side Bus) CPU-kat nem támogatja. Ennek megfelelően a legolcsóbb, így tökéletes választás irodába vagy otthoni internetező gépbe az ilyen chipkészlet köré épülő alaplap. Ezen felül az OEM gépépítő cégek kedvelt választása. Az i865PE a fenti csomaghoz adja a DDR400-as memóriák és a 800 MHz PSB-s processzorok támogatását, ennek megfelelően a köré épülő alaplapok is némileg drágábbak az i865P-s megoldásoknál (mivel az i865PE készletet drágábban adja az Intel a gyártóknak, mint az i865P-t). Végül az i865G lényegében i865PE, kiegészítve integrált grafikus maggal (Intel Extreme Graphics), amelynek teljesítménye 2D-ben okés, 3D-ben a siralmasnál is kevesebb. Az i865G készletes alaplapok leginkább irodai környezetbe valók, ott is oda, ahol számolásigényes, ám grafikailag nem intenzív feladatok várnak a számítógépre. A legtöbb gyártó i865G-s alaplapján helyet kapott külső AGP 8X rés is, ha a tulajdonos később úgy döntene, hogy mégsem hanyagolja a 3D grafikát az életéből.

Az eddig elért eredmények

Az Intel i865PE-t nyugodtan nevezhetjük sikertörténetnek: egyaránt imádják az alaplapgyártó cégek és a végfelhasználók (természetesen alaplapra rakva). Az alsó és közepes árkategóriában versenyző alaplapgyártók termékei esetében nagyon jó ár/teljesítmény arányról beszélhetünk, míg a drágább alaplapokat előállítók esetében az i865PE remek kiindulópont egy szolgáltatásokkal csurig megpakolt termékhez.

A második körben az alaplapgyártók egymással versengve megpróbáltak mindenféle, alapvetően az i875P chipkészlethez tartozó memóriaelérés-optimalizáló technológiát (PAT – Performance Acceleration Technology) mindenféle álnéven belezsúfolni a termékeikbe. Néhányuknál érezhető volt a teljesítményjavulás, másoknál nem. Később az Intel rádörrent ezekre a cégekre, ezért kissé visszavettek az arcukból. A gyorsító technológiák persze bennmaradtak a termékekben, csak a marketingjük lett csendesebb.

> **Az Az Intel i865PE-t igazi sikertörténet: egyaránt imádják az alaplapgyártók és a végfelhasználók**

A harmadik kör arról szól, hogy mely alaplapgyártók mely i865PE-s termékei támogatják a február elején debütált, Prescott magos Pentium 4 processzorokat (Socket 478-as tokozásban). Ez a támogatás sajnálatos módon nem simán egy BIOS frissítéstől függ, hanem bizonyos alaplap-tervezési sajátosságoknak kell eleget tennie az adott terméknek, hogy a Prescottok jól érezzék magukat benne (pontosabban fogalmazva: hogy egyáltalán menjenek).

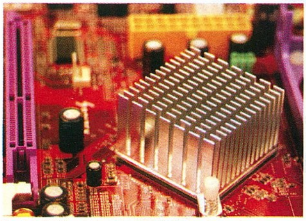
Tesztkörülmények

Mivel az i865PE készlet legfontosabb tulajdonságai közé tartoznak a 800 MHz PSB-jű Pentium 4 processzorok, illetve a Hyper-Threading technológia támogatása, ezért egy 800 MHz PSB-s Intel Pentium 4 2,6C GHz CPU-t használtunk. A duálcsatornás memóriakontrollerrel kissé ugyan túllőttünk a célon, ugyanis két darab 512 MB kapacitású, PC4200 kvázi-szabványú (azaz DDR533), GeiL gyártmányú modult használtunk, ám az alapvető cél (két ugyanolyan és legalább PC3200 sebességű memória modul) így is megvalósult.

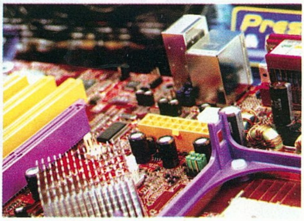
Mivel játéklap vagyunk, a Direct3D (3DMark2001SE) és OpenGL (Wolfenstein Enemy Territory) teszteket valós terheléssel (azaz nem teljesen lebutított grafiká-

Támogatóink

A teszthez használt Intel Pentium 4 2,6C GHz dobozos processzort a Silver Computer (www.silvercomp.hu), a Gigabyte Radeon 9800XT-t az Alien Computers (www.aliencomputers.hu), míg a GeiL memória kittet a Flash-Point (www.flash.hu) biztosította.
A tesztben szereplo két Albatron alaplapot a Flash-Point, az Abit alaplapot a MyCom (www.mycom.hu), a Biostar alaplapot a Co-Run Kft. (www.corun.hu), a Gigabyte terméket az Alien Computers, míg a Soltek lapot a Kelly-Tech (www.kellytech.hu) biztosította.



A hűtőborda ma már alapkövetelmény



Intel i865PE

Gyártó	Abit	Albatron	Biostar	Gigabyte	Soltek	Albatron
Típus	AI7	PX865PE PRO	P4TSE-D2	GA-8IPE1000-L	SL-86SPE2-L	PX875P PRO
Chipkészlet	Intel i865PE + ICH5R	Intel i865PE + ICH5	Intel i865PE + ICH5	Intel i865PE + ICH5	Intel i865PE + ICH5	Intel i875P + ICH5
A 800 MHz-es PSB valós sebessége	816,4 MHz	801,8 MHz	801,5 MHz	803,9 MHz	798,0 MHz	801,8 MHz
MÉRÉSI EREDMÉNYEK						
3DMark2001SE build 330 - default futás	16 656 3D mark	16 352 3D mark	16 116 3D mark	15 961 3D mark	15 902 3D mark	16 307 3D mark
Wolfenstein Enemy Territory - battery timedemo, High Quality	53,1 képkocka/sec	52,3 képkocka/sec	53,2 képkocka/sec	50,8 képkocka/sec	52,8 képkocka/sec	51,7 képkocka/sec

val, platformteszt szinten) végeztük el. A tesztgépbe Gigabyte gyártmányú, ATI Radeon 9800XT chipes videokártya került, hogy ne a VGA legyen a szűk keresztmetszet.

A merevlemezteszthez (PCMark04 alteszt-sorozat) egytányéros, Maxtor gyártmányú, percenként 7200-at perdülő paralell ATA (UDMA/133) meghajtót használtunk, amely igen gyors léptű válasz napjaink játéktöltögetéseinek kihívására.

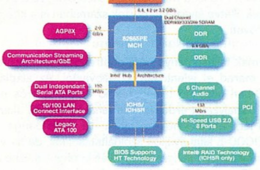
Végül ellenőrzésképpen lemértünk egy költséghatékony árazású, i875P chipkészletű alaplapot is, az összehasonlítás kedvéért. Az eredmény meglepő volt.

Érdekességként, illetve hasznos tudnivalóként megnéztük minden egyes alaplap esetében, hogy az alapbeállított 2600 MHz-es processzorsebességhez képest milyen sebességen megy a processzor oldali busz. Ez az érték elvileg és hivatalosan 800 MHz, ám mint a táblázatból kiolvasható, egyetlen gyártó sem tartotta magát ehhez a hivatalos értékhez – mi több, az egyik márka esetében az eltérés igen durva volt.

A versenyzők

Abit AI7

Az Abit AI sorozatának elnevezése nyilvánvalóan az A.I. angol rövidítésre, az artificial intelligence-re (mesterséges intelligencia) kíván utalni. Amellett, hogy a cég ezt az alaplapját rengeteg funkcióval és szolgáltatással ruházta fel, még saját hardvermonitorozó egységet is rápakolt a termékre. A kifejezetten elegáns dobozú és belső csomagolású termék A.I. koncepciójába belefért még a gyárilag tuningolt 800 MHz-es PSB is, amely az egészen kirívónak számító 816,4 MHz-en ketyeg. Az alaplap mérési eredményeit ennek a tükrében kell értelmezni. Az összevetés akkor lenne igazságos, ha a többi alaplap busz órajelét is tuningolnánk. Annyi azonban igaz, hogy emellett a gyári tuning mellett is teljesen stabil volt az alaplap működése.



Intel elmélet

Az Abit a fentieken rengeteg tuning funkciót zsúfolt bele az AI7-be, a külön állítható Game Accelerator BIOS szekciótól a szokásos SoftMenuben található Overclock on the Fly opcióig. Emellett az alaplap a szokásosnál nagyobb teret enged a felhasználó számára a processzor és északi hid hűtőventilátorának vezérlésében (aktív, orb kialakítású hűtőt kapott az alaplap).

Az alaplap a gyártó hivatalos állítása szerint képes a Prescott magos processzorok meghajtására. Mivel az AI7 esetében a tajvaniak drágább kvázi déli híddal, az ICH5R-rel dolgoztak, a lapon található két Serial ATA csatoló RAID 0 és 1 képes. A négy gigabyte memóriát is fogadó DIMM rések szinkódoltak az egyszerűbb használhatóság érdekében.

Kiegészítő szolgáltatások terén sem bántak szűkösen az AI7-tel az Abit mérnökei. Kapott egy hatcsatornás AC'97 audiokodeket, mégpedig újabb fajtát (Realtek ALC658), amihez a hátlapi I/O térségben az öt audiojackdugón felül járul egy SPDIF bemenet, illetve egy kimenet. A hálózati csatlakozásért egy Realtek kontroller (Realtek RTL8100C) felelős, 10/100 Mbps sebességen. Végezetül FireWire vezérlő (Texas Instruments gyártmányú) is található az AI7-en, amely két portra vezethető ki.

A fentebb elsorolt rengeteg szolgáltatás és pozitívum ellenére is szerény maradt az AI7 ára. Ennek megfelelően az Abit AI7 egyrészt azok választása lehet, akik a tuningot komolyan veszik, másrészt azoké, akik minél kevesebb pénzért szeretnének minél több kiegészítő szolgáltatást kapni egy Socket 478-as, i865PE-s alaplaptól. Utóbbi esetben persze akkor érdemes invesztálni az AI7-be, ha előreláthatólag ki is tudjuk majd használni a benne rejlő lehetőségeket. Ugyanis annyira azért nem olcsó...

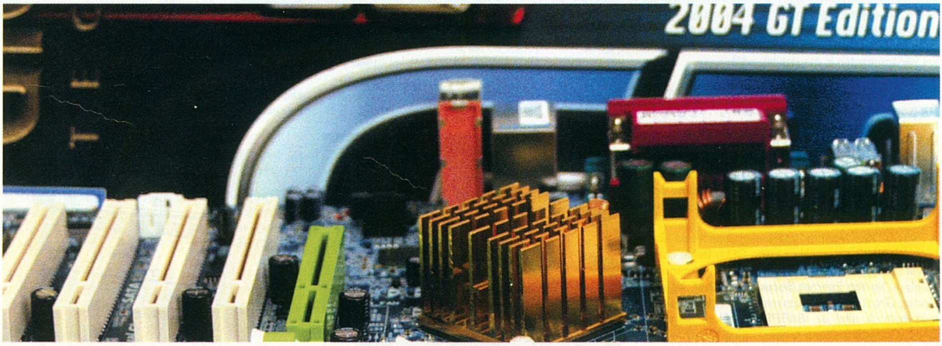
Albatron PX865PE PRO

Akármennyire is ott az a PRO szócska ennek az Albatron alaplapnak a nevében, az Abit termékéhez képest a PX865PE PRO jelentősen olcsóbb. Ez többek között a fedélzetre integrált kevesebb szolgáltatásnak, illetve annak köszönhető, hogy az Albatron esetében a kvázi déli hid az olcsóbb ICH5. Ennek megfelelően a két rendelkezésre álló Serial ATA csatorna nem RAID-képes.

Ami PRO ebben az alaplapban, az a cég mérnökeinek agilitása, hogy minél erősebb tuningszekciót pakoljanak a lapra. Az alap tuningszolgáltatásokat a PX865PE PRO mind hozza, ám ezen felül az FSB (ami az általunk használt CPU esetében hivatalosan 200 MHz) egészen a Mount Everest-i magasságot jelentő 550 MHz-ig emelhető – persze nyilvánvalóan csak elméletben.

A BIOS-ban található Extreme Timing beállítással nekünk nem volt szerencsénk, a tesztgép csak a POST-ig jutott el ennek bekapcsolt állapotában. Az ilyen félretuningolások következményeinek enyhítésére szolgál az alaplap Watch Dog Timer funkciója. A PX865PE PRO PAT-szerű memóriaelérés-optimalizációt használ, ami meg is látszik egynémely mérési eredményében (pl. AIDA teszt). Az alaplap az AI7-hez hasonlóan 4 GB-ra van hitelesítve memória szempontjából, és szinkódolt réseket használ. A gyártó weboldala szerint az alaplap Prescott-kompatibilis.

A PX865PE PRO-n passzív északi hid hűtőbordát, hatcsatornás AC'97 audiokodeket (Realtek ALC650 – 3 audiojackkel a hátlapon) és egy 3Com 10/100-as LAN kontrollert találunk. A lap az obligát AGP 8X résen felül a szokásos mennyiségű (öt darab) PCI bővítőréssel és hat USB 2.0 porttal rendelkezik, melyeket két UDMA/100 IDE, illetve két Serial ATA csatorna egészít ki. Az alaplap kifejezetten szellős kialakítású, és átgondolt tervezést sugall.



2004 GT Edition

> Fényűző megoldás

Az alaplap tesztjeinkben – feltehetően az integrált PAT-szerű technológiának köszönhetően – igen jól szerepelt, és leginkább csak a galád módon túlórajelezett Abit alaplaptól kapott ki méréseink során. Ennek megfelelően azoknak ajánljuk az Albatron PX865PE PRO-t, akik jó áron kívánnak hozzájutni komoly teljesítményt nyújtó i865PE-s laphoz, és nem bánják az extra szolgáltatások hiányát.

Biostar P4TSE-D2

Tesztünk legalacsonyabb árú résztvevője, ennek megfelelően természetesen az ICH5 déli hidat találjuk rajta. Az alaplap v1.2-es kiadásától felfelé a P4TSE-D2 támogatja a Prescott magos Intel Pentium 4 processzorokat is.

"A Soltek 86SPE2-L költséghatékony megoldás, ezért értelemszerűen ICH5 déli híddal szerelik"

Ahhoz, hogy egy i865PE-s alaplap ennyire olcsó legyen, természetesen több helyütt is kompromisszumokat kellett kötnie a gyártónak. A többi tesztelt termékhez képest a legszembetűnőbb különbség a mindössze két DIMM memória-rés, amelyek maximálisan 2 GB memóriát képesek fogadni. Ennél a megoldásnál nem igazán kell szinkódolni a réseket, hiszen ha egy modult használunk, single-channel, ha kettőt, duálcsatornás memóriaszervezéssel dolgozhatunk. Persze két modul esetén figyelemmel kell lenni az egyes modulok sebességére és kapacitására, valamint saját érdekünkben a gyártójára is (utóbbi persze az egymodulos variáció esetén is megszívlelendő).

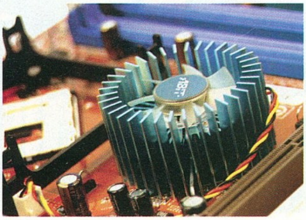
További költségcsökkentő tényező a kétnyelvű, ám összességében igen szűkszavú gépkönyv, az egyszerű termékdoboz-kialakítás, a szokásos ATX méretnél kicsit kisebb nyák (305 x 203 mm), illetve a mindössze négy kivezetett USB 2.0 port. A memóriakontroller-chipen (MCH, kvázi északi híd) is csak passzív hűtéssel találkozunk, az I/O hátpanelen sincsen game port, és az audio-jackdugók száma is háromra korlátozódik.

A P4TSE-D2-n tetten érhető általános spórolás közepette meglepő a termékhez külön CD-n (tehát nem a driver CD-n!) mellékelt Norton szoftvercsomag, amely a Norton Internet Security 2003-at, illetve a Norton Ghost 2003-at tartalmazza. Szintén érdekes a más gyártók által az i865PE-s lapokon hanyagolt CNR (Communications & Networking Riser) foglalat jelenléte.

Nem a leginkább költséghatékony megoldást választotta a gyártó a fedélzeti integrált AC'97 hangkeltővel kapcsolatban, hisz a C-Media terméke hatcsatornás hangkezelésre képes, míg a Biostar megúszhatta volna ezt sztereó vagy négycsatornás megoldással is. Persze az árkülönbözet ezen összetevők esetében (ha mindegyik AC'97 audiokodek) egészen apró, párszor tíz forintos különbségekről beszélhetünk. Található az alaplapon egy 10/100 Mbps-os Ethernet kontroller (Realtek RTL8100C) is.

A tuning nem igazán előtérbe tolt elem a P4TSE-D2 esetében, ami annál is inkább igaz, hogy a csökkentett nyák befoglaló méretei miatt az alaplap nem túl szellős, és az MCH-n is csupán passzív hűtés kapott helyet. Méréseink során az alaplap elmaradt a leggyorsabbtól, ám a különbség nem volt túl jelentős.

A fentiekben elmondottak alapján azoknak ajánlható a Biostar P4TSE-D2-je, akik egy i865PE-s alaplap teljesítményét akarják a rendszerükbe, ám ezért nem kívánnak i865PE-s árat fizetni, és nem bánják, hogy az alaplap az i865PE + ICH5 chipkészlet alapszolgáltatásain és a ma már elengedhetetlennek minősülő extrákon (pl. AC'97 audiokodek, LAN) felül nem kínál semmi egyebet. Az alaplapba való memória vásárlásakor észben kell tartani, hogy csak két DIMM foglalat található a P4TSE-D2-n. Tuningolók és teljesítményorientált vásárlók viszont voksoljanak más termékre.



> Abit daráló

> A tesztkonfiguráció:

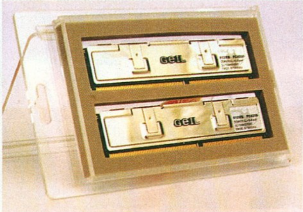
Intel Pentium 4 2,6C GHz (800 MHz PSB) - gyári Intel hűtővel, 2x 512 MB PC4200 GeiL memória kitt, Gigabyte Radeon 9800XT 256 MB, Maxtor DiamonMax Plus 8 - 40 GB, 16x Sony DVD-ROM
Windows Professional SP1 angol, DirectX 9.0b, Intel chipset installation utility 5.1.1002, ATI Catalyst 4.1

Gigabyte GA-8IPE1000-L

A tajvani gyártó ezen alaplapja igazi középvonalas i865PE megoldást takar. A termék neves gyártótól származik, mindent tud, amit egy i865PE + ICH5 készlettel szerelt lapnak tudnia kell manapság, képes fogadni a Prescott magos processzorokat, és a bővítőrések, illetve kivezetett portok számában is a középutat követi.

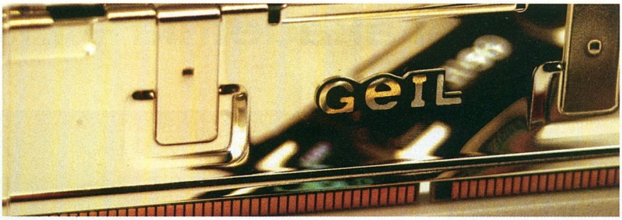
A termék teljesítménye nem egetrengető, ám szintén nem marad el jelentősen az éllovastól. Az alaplapi BIOS-ban található tuningszekció amolyan erős négyes osztályzatot érdemel. Aki tehát tuningolni akarja CPU-ját, annak bőven nyílik rá lehetősége a 8IPE1000-L által nyújtott szolgáltatásokkal, de ha valaki kifejezetten tuningra épít P4-es konfigot, inkább az Abit AI7 a megfelelő választás. Annál inkább, mert a Gigabyte lapján az MCH hűtése csak passzív módon valósul meg.

A 8IPE1000-L esetében kiemelendő a kifejezetten felhasználóbarát és informatív kézikönyv valamint a gyorstelepítési útmutató (Quick Install Guide). Végső értékelésünk szempontjából szintén fontos, hogy az alaplap tiszta tervezést tükröz, ennek köszönhetően a szerelhetősége is igen jó.



> Tuningbajnokok

Teljesítményorientált megoldás



A fémborítású ram tuningolás céljából a legmegfelelőbb

Címszavakban szólnunk kell az alaplap szolgáltatásairól is: 1x AGP 8X és 5x PCI, illetve 4x színkódolt DIMM bővítőrés, amihez hat kivezetett USB 2.0, illetve három hátlapi audiojack társul, a két soros és egy párhuzamos porton felül. Az alaplap a szokványos ATX csatlakozón felül igényli ATX12V (már szintén szokásos elemnek tekinthető) csatlakozó jelenlétét is, befoglaló méretei 305 x 230 mm.

A háttértár-igényt két UDMA/100 (négy IDE eszköz), illetve két Serial ATA (két SATA eszköz) csatorna elégíti ki, míg a hangkeltésről Realtek gyártmányú AC'97 audiokodek gondoskodik (ALC658). A főbb szolgáltatások sorát a 10/100 Mbps sebességű, Intel lapkán alapuló LAN kontroller zárja.
A Gigabyte alaplapokkal való korábbi személyes tapasztalatainkat, az alaplap felsorolt tulajdonságait, illetve az árát figyelembe véve a GA-8IPE1000-Lt leginkább azoknak tudjuk ajánlani, akik még kezdők a gépépítés terén, vagy szeretnének kicsit belekóstolni a tuningba, de azt életvitelszerűen nem kívánják művelni.

A Gigabyte 8IPE1000-L az átlagos játékos számára masszív és stabil megoldás, amely akkor sem fog zavarba jönni, ha eljő a jeges, és hozza a Prescott magos CPU-kat. Kifejezetten teljesítményorientált felhasználók és fanatikus tuningaspiránsok keressenek maguknak más nyúzható i865PE-s lapot.

Árak

A tesztben szereplő alaplapok februárban érvényes, jellemző bruttó kiskereskedelmi árai:
Abit AI7: 30,5 ezer Ft
Albatron PX865PE PRO: 23,8 ezer Ft
Albatron PX875P PRO: 30,5 ezer Ft
Biostar P4TSE-D2: 22,5 ezer Ft
Gigabyte GA-8IPE1000-L: 26 ezer Ft
Soltek SL-86SPE2-L: 26,2 ezer Ft

Soltek SL-86SPE2-L

A Soltek egy költséghatékony kivitelű alaplappal szerepel tesztünkben. Hasonlóan a Biostar termékéhez, az SL-86SPE2-L is csak két DIMM foglalatot mondhat a magáénak, ezekbe maximálisan 2 GB memória tömködhető – ami persze több is, mint elég nekünk, játékosoknak. Mindenesetre itt is érvényesül a szabály, hogy észnél kell lenni a memóriamodulok megvásárlásánál, és figyelemmel kell lennünk hosszabb távú memóriakapacitás-igényünkre.

Mint mondottam, a 86SPE2-L költséghatékony megoldás, ezért értelemszerűen ICH5 déli híddal szereli a gyártó cég. Az alaplappal való ismerkedés kezdetén kissé meghökkentem az újszerű tematikus elrendezésben pompázó BIOS láttán, ám később konstatálnom kellett, hogy ez a megvalósítás jobban szolgálja a kezdőket, mint a hagyományos, és általában véve igen felhasználóbarát.

Főleg a fiatalabb felhasználókat fogja majd meg az alaplap extravagáns színvilága, amely piros, sárga és lila színek kavalkádjából áll össze. Amilyen hippi az SL-86SPE2-L kinézete, annyira profi a kézikönyve, illetve a mellé csomagolt felhasználói szoftverek arzenálja, melyet a Soltek a kissé bombasztikus Powerful System Utilities névvel illet. További pozitívum, hogy a fenti programokhoz külön kézikönyv is jár (vastagabb fajta, lefedi mind az öt szoftver fontosabb tulajdonságait). A mindössze két DIMM résen felül a 86SPE2-L rendelkezik minden szokásos i865PE-s szolgáltatással (hatcsatornás AC'97 audiokodek, 10/100 Mbps LAN, két UDMA/100 és két Serial ATA csatorna), a spórolás csupán a mindössze négy kivezetett USB 2.0 portban érhető tetten.

A Soltek ezzel az alaplapjával viszonylag konzervativan nyúlt a tuning kérdésköréhez, és a processzor oldali busznál is óvatosan jártak el a cég mérnökei. Ennek köszönhetően az SL-86SPE2-L hivatalosan 800 MHz-es PSB-je a gyakorlatban „csak” 798 MHz-es, ami kirívó ebben a mezőnyben. Ennek a gyári underclocknak köszönhetően az alaplap teljesítménye a nem túl nagy mezőny második felében helyezkedik el. A 798 MHz-es PSB tudatában még meglepő is, hogy volt egy-két olyan mérés, ahol nem a Soltek deszkája lett az utolsó, hisz a versenytársak mind 801 MHz feletti PSB-vel nyomultak (és ennek megfelelően magasabb valós processzorsebességgel).

A Soltek SL-86SPE2-Lt nem tudjuk sem tuningra, sem teljesítményorientált gépbe ajánlani, de ennek ellenére sok szerethető oldala van. Tarkabarka, biztonságos megoldás, főleg kezdők és stabilitásra vágyók számára. Azok számára nyújt igazán jó ár/teljesítmény arányt, akik ki akarják és tudják használni a mellékelt, az egyszeri felhasználó életét sokszor megkönnyítő programokat.

Az i875P sztori

Mivel tesztünknek nem az Intel i875P lapkakészlet az elsődleges fókusza, a köré épülő, tesztünkben szereplő alaplapok mérési eredményei csak összehasonlító jelleggel szerepelnek táblázatunkban. Az igazság az, hogy bár néhol megmutatja az i875P a memóriaelérés-optimalizáció oroszlánkörmeit, az átlagos játékos számára nem nyújt olyan teljesítménytöbbletet, ami miatt az i865PE-vel szemben előnyben lehetne részesíteni, tekintve a köré épülő termékek magasabb árát. Persze ha valaki nagyon zúzós, teljesítményorientált konfigurációt épít, elcsábulhat az i875P irányába. Megfelelő alaplap választásával jó pár százaléknyi többletet csikarhat ki vele az ember az i865PE-vel szemben.

gale

Termék	Abit AI7	Albatron PX865PE PRO	Biostar P4TSE-D2	Gigabyte GA-8IPE1000-L	Soltek SL-86SPE2-L	Albatron PX875P PRO
PCMARK04 BUILD 110						
System Test Suite	4 197 PCMarks	4 175 PCMarks	4 147 PCMarks	4 115 PCMarks	4 104 PCMarks	4 082 PCMarks
CPU benchmark	3 945 pont	3 961 pont	3 925 pont	4 029 pont	3 952 pont	3 943 pont
Memory benchmark	4 261 pont	4 183 pont	4 163 pont	4 093 pont	4 035 pont	4 233 pont
Graphics benchmark	4 504 pont	4 497 pont	4 497 pont	4 496 pont	4 497 pont	4 498 pont
HDD benchmark	3 198 pont	3 197 pont	3 180 pont	3 188 pont	3 178 pont	3 189 pont
AIDA v3.90						
Memória olvasás	4 271 MB/sec	4 330 MB/sec	4 162 MB/sec	3 808 MB/sec	3 742 MB/sec	4 261 MB/sec
Memória írás	1 696 MB/sec	1 683 MB/sec	1 649 MB/sec	1 678 MB/sec	1 694 MB/sec	1 694 MB/sec
SISOFT SANDRA STANDARD 2004 9.89 - CPU ARITHMETIC BENCHMARK						
ALU	8 338 MIPS	8 194 MIPS	7 819 MIPS	7 796 MIPS	8 157 MIPS	7 871 MIPS
FPU	3 355 MFLOPS	3 296 MFLOPS	3 294 MFLOPS	3 273 MFLOPS	3 280 MFLOPS	3 267 MFLOPS
SSE2	5 897 MFLOPS	5 797 MFLOPS	5 795 MFLOPS	5 814 MFLOPS	5 768 MFLOPS	5 790 MFLOPS
MULTIMEDIA BENCHMARK						
Integer SSE2	20 342 utasítás/sec	19 977 utasítás/sec	19 964 utasítás/sec	20 016 utasítás/sec	19 887 utasítás/sec	19 967 utasítás/sec
Float SSE2	29 469 utasítás/sec	28 908 utasítás/sec	28 208 utasítás/sec	28 154 utasítás/sec	28 779 utasítás/sec	27 947 utasítás/sec
SPECvieperf 7.1.1						
3dsmax-02	12,89 képkocka/sec	12,75 képkocka/sec	12,70 képkocka/sec	12,66 képkocka/sec	12,62 képkocka/sec	12,73 képkocka/sec
light-06	13,74 képkocka/sec	13,42 képkocka/sec	13,50 képkocka/sec	13,30 képkocka/sec	13,20 képkocka/sec	13,44 képkocka/sec

Hűtési akadémia – I. rész
a léghűtés elmélete

Még mindig a léghűtés a legelterjettebb

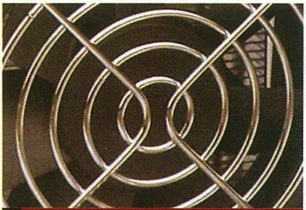
Hűtsük le magunkat!

Egyre erőteljesebb hűtési rendszereket igénylő videokártyák, 60-100 watt hőt leadó processzorok, és ezek hűtése… A számítástechnikában lassan elérjük azt a pontot, ahol drasztikus változásnak kell bekövetkeznie a hűtési technikában, hiszen léghűtéssel és a manapság széleskörűen elterjedt egyéb hűtési technológiákkal egyre nehezebb a keletkező óriási hőt elvezetni az alkatrészekről. Most induló cikksorozatunkban megpróbáljuk felderíteni a közeljövő technikáit napjaink megoldásai segítségével. A sorozat első része a jelenleg legelterjedtebb hűtési módszerrel, a léghűtéssel foglalkozik, utána sorrendben a hőcsöves, a víz-, és a kompresszoros hűtések következnek majd.

Léghűtés

Történelem

A számítógépekhez mára elválaszthatatlanul hozzákapcsolódott a ventilátorok hangja, és a nehéz hűtőbordák. Egyre több olyan emberrel találkozunk, akik a csendes, ventilátor nélküli gépeket csak hírből ismerik, pedig nem is volt olyan rég, amikor az otthoni gépeknek a passzív hűtésen kívül semmi másra nem volt szükségük. A hőskor gépeit nyomban át is ugorhatjuk, hiszen a Commodore-ok és ZX Spectrumok nem zajosságukról voltak híresek (inkább a tápegységük melegedéséről… – a szerk.). Az első nagyobb hűtőbordákat a 286-os, 386-os időkben találhattuk meg gépünkben. Természetesen itt még nem kell a mai szemmel bordának nevezett szörnyszülöttekre gondolni, csak apró alumínium lapocskákra, kisméretű lamellákkal ellátva. Ventilátoros hűtéssel először 486-os gépekben találkozhattunk. Anno nagy megbecsülésnek örvendtek azok a sorstársak, akik elmondhatták, hogy gépük processzorát ventilátor hűti. Abban az időszakban egy 486DX2-es processzor valódi csodának tűnt, és a gép, melyben lakott, akadásmentesen, gyönyörűen futtatta a Wolfenstein 3D-t. Mikor történt a váltás? Mikor kezdtek el őrült módon növekedni a hűtőbordák? Valamikor a Pentium II-es processzorok idején történt, hogy megjelentek az első valóban súlyos egyégek. Tiszteletet parancsoló szerkezetnek számított a kétventilátoros megoldás, amellyel sikeresen tuningolhattuk gépünket. Ekkor jelentek meg azok a processzorok is, melyekkel komoly tudás nélkül is őrült teljesítményemelést lehetett elérni sima léghűtéssel. Talán emlékszünk még a legendás Celeron 300A CPU-ra. A processzor gyári hűtéssel képes volt 450 MHz-en üzemelni, de ha szerencsénk volt, és megtoldottuk a bordát plusz ventilátorral, elérhetővé vált az 500 MHz is.



Lapátok rács mögött

A hűtési elv

A léghűtés elve egyszerűnek tűnik, ám mint azt látni fogjuk, sok buktatót rejt, melyeket kikerülni csak gondos tervezőmunkával lehet. Először nézzük meg, mitől működik a léghűtés. A hűtés a fémek hővezető képességén alapul. A léghűtés működéséhez, a jó hűtőbordához három komponens elengedhetetlen: a hűtőborda talpa, a hő leadáshoz szükséges lamellák és a jó ventilátor.

A talp

Kezdjük az elemzést a borda talpával! Ahhoz, hogy megértsük, mennyire fontos szerepe van a folyamatban, tudnunk kell, hogy a cikk elején említett 60-100 watt hőt a processzorok nagyon kicsi, sokszor egy négyzetcentiméter alatti felületen adják le. Ennek a nagy hőmennyiségnek az elvezetése, széthúzása a talp feladata. Az első lényeges pont a hő leadásban a CPU és a borda találkozása, illetve érintkezése. A jó hőátadás elképzelhetetlen megfelelő érintkezés nélkül. Ennek elősegítésére két módszer létezik, az egyik a borda talpának polírozása, a másik olyan anyag igénybevétele, mely kitölti a mikroszkopikus (rosszabb bordáknál szemmel is látható) réseket, emellett jó hővezető képességgel rendelkezik. Ez az anyag a szilikonzsír, mely kezdetben csak fehér színben volt kapható, napjainkra azonban elterjedtek ezüstszínű változatok is. A

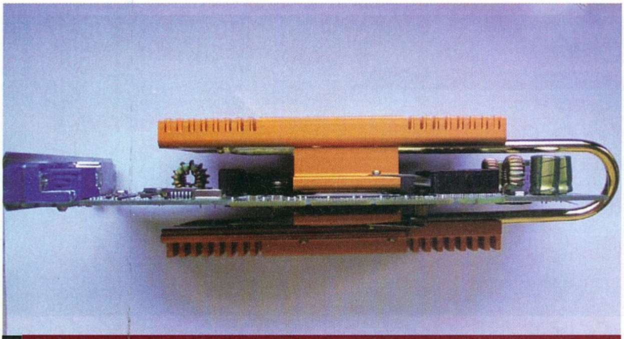
A hőt a processzorok nagyon kicsi, sokszor egy négyzetcentiméter alatti felületen adják le.

két zsír állagában hasonló, anyagukban azonban lényeges eltérések mutatkoznak. A zsírok majd mindegyike tartalmaz fémport. Ez a fémes színűeknél a közhiedelemmel ellentétben nem mindig ezüst, sőt az esetek többségében valamilyen egyéb fém, illetve fémporok kombinációja. Az előzőekben leírtak bizonyítására nézzük meg, milyen anyagok találhatóak az Arctic Silver Ceramic elnevezésű hűtőzsírnak elnevezett keverékben. Az anyag fehér színű, és mint a nevéből is kiderül, kerámia alapú. A kerámián kívül tartalmaz még alumínium-oxidot, boron-nitridet és cink-oxidot is. Ezek az összetevők nem csak a hővezetés növelése, hanem a jó viszkozitás elérése miatt kerülnek az anyagba.

Visszatérve a bordák aljához, még egy fontos tulajdonságot kell megvizsgálnunk, ez pedig a talp vastagsága. A megfelelő vastagság lényeges kérdés, ugyanis ha túl vékony, nem tudja a hőt elég gyorsan elvezetni, és pillanatok alatt felforrósodik a magnál; ha pedig túl vastag, akkor nem húzza szét eléggé a hőt, így a megfelelő mértékű hőleadás kerül veszélybe.

Milyen tehát a megfelelő talp? Lehetőség szerint homogén anyagból készül, tehát nem alumínium és réz kombinációja, hanem tiszta vörösréz. A megfizethető árú fémek közül a vörösréz rendelkezik a legjobb hővezetési képességgel. A talp vastagsága optimális

Socket 478-as hűtő



Videokártya erőteljes passzív hűtése – Heatpipe

esetben 5-6 milliméter, ennél ne legyen se sokkal vékonyabb, se sokkal vastagabb.

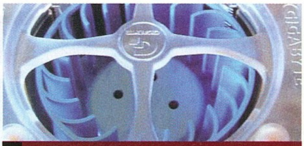
Lamellák

Bár a kérdésre, hogy milyennek kell lennie a jó lamellának, egyszerűnek tűnik a válasz, mégsem az. A lameláknál sem csak egy szempontot kell figyelembe venni a tervezésnél, hanem legalább kettőt. Az egyik, és a hűtés szempontjából talán fontosabb kérdés a hőleadás mikéntje, a másik a lamellák formájának kialakítása, a minél csendesebb hűtő érdekében. Sajnálatosan megnehezíti az optimális lamellák elkészítését, hogy az előbb említett két problémakört nemigen lehet szétválasztani.

A jó lamellának a talp anyagából kell készülnie, annak szerves folytatásaként. Nagyon lényeges, hogy nem szabad bedőlni azoknak a bordáknak, amik ugyan rézből vannak, a lamellák viszont nem a talp anyagából készülnek, hanem forrasztással vagy egyéb eljárással erősítik őket a talpra. Miért ilyen lényeges ez a kérdés? Fentebb már írtam, hogy a hőátadás első fontos lépcsője a mag és a talp között következik be. Amennyiben a talp és a borda között elakad a hő áramlása, nem lesz jó a hűtés hatásfoka. Belátható, hogy a hő vezetése abban az esetben a legzavartalanabb, ha homogén anyagon belül történik.

„A jó lamellának a talp anyagából kell készülnie, annak szerves folytatásaként.”

A hűtőbordát készítők második dilemmája a lamellák formájára, sűrűségére vonatkozik. Ez a két tulajdonság nagyban befolyásolhatja a borda kedveltségét, ugyanis nem csak a hő leadása, hanem a hűtő által keltett zaj is erősen függ attól, milyen formájúak a lamellák. Az esetek többségében a bordák alumíniumból készülnek, ami megfelelő, ám a réznél rosszabb hővezető képességgel bír, viszont ára és megmunkálásának költsége jóval a vörösrézé alatt van. Hátránya, hogy nem lehet túl vékony lamellákat gyártani belőle, mivel szilárdsága ezt nem teszi lehetővé. Próbáljunk meg kettő vagy négyrét hajtott alufóliából hűtést készíteni: látható, hogy a lamellák annyira gyengék lesznek, hogy az áramló levegő elhajlítja őket. Ezt kiküszöbölendő, és a gyártást megkönnyítendő az alumínium bordákat egy anyagból öntik, így olcsó bordát kapunk, ám a lamellák vastagsága miatt a beáramló levegő nagyobb zajt kelt. Erre a problémára némi megoldást jelent, ha lamella felfelé vékonyodik. Ebben az esetben a szilárdság megfelelő marad, ám a felső rész viszonylagos vékonysága miatt nem jelent akkora akadályt a beáramló levegőnek, így nem kelt különösebben nagy zajt. A rézhűtők sem egyértelműen jók, ugyanis a réznek jó a hővezető, ám az alumíniumnál rosszabb a hőátadó képessége. Ez azt jelenti, hogy az alumínium lamellák könnyebben adják át a hőt a levegőnek, a réz viszont könnyebben, gyorsabban vezeti el a magról a keletkező hőt.



Egyedi megoldás

Általánosságban mégis azt mondhatjuk, a réz a jobb anyag a bordák számára.

Foglaljuk össze, milyen a jó lamella. Anyaga, mint a talpnál: vörösréz. Vastagsága 0,2-0,3 mm. A lamella a talp szerves folytatása, nem csak ugyanaz az anyag, hanem a talp meghosszabbítása. A borda, illetve a lamellák méreténél sok dolgot kell figyelembe venni, az azonban bizonyos, hogy annál jobb a helyzet, minél nagyobb a lamellák összfelülete, ugyanis ezen a felületen adja át a borda a hőt a levegőnek.

Ventilátor

A léghűtés harmadik, és egyben sokak által legfontosabbnak tartott eleme a ventilátor (a fentiekkel remélem sikerült megmutatnom, hogy a borda jó kialakításának is legalább akkora szerepe van a megfelelő hűtésben, mit a ventilátornak). A megfelelő ventilátor kiválasztása elengedhetetlen abban az esetben, ha léghűtést tervezünk. Két fontos tulajdonságot kell szem előtt tartanunk: a levegőszállítás megfelelő mértékének az elérése, illetve a minél alacsonyabb zaj. A két szempont, hogy ne legyen könnyű dolgunk, ismét összefügg, mint a lamellák esetében is tette. Milyen paraméterekkel variálhatunk? Három lényeges dolgot kell figyelemmel kísérnünk. A ventilátor lapátjainak dőlésszögét, a ventilátor méretét és fordulatszámát. A nagy lapátszög előnye, hogy alacsonyabb fordulatszám esetén is sok levegőt szállít a szerkezet; hátránya, hogy a ventilátor indulásához nagyobb energia kell és nagyobb a zaj is. Indulási problémák akkor lépnek fel, ha a ventilátor fordulatszám-szabályzóval van ellátva, ugyanis abban az esetben, ha alacsonyabb fordulatra állított motorral kapcsoljuk ki a gépet, a bekapcsolást követően nem mindig tud felpörögni a ventilátor, aminek következményét valószínűleg nem kell ecsetelni. Az ideális lapátszög negyven fok körül van. Ebben az esetben a légszállítás kielégítő, a zaj elenyésző, és az induláshoz sem kell nagy áramot adni, így a motor alacsonyabb fordulaton is működhet az indulást követően.

A következő két paraméter, a méret és a fordulatszám ismét összefügg. Minél nagyobb méretű a ventilátor, annál kisebb percenkénti fordulatszám elegendő a

Egy komolyabb megoldás

Nem árt a visszajelzés

megfelelő levegőszállítás eléréséhez. A nagyméretű lapátok több levegőt képesek a lamellák közé hajtani, ezáltal csökkenthető a fordulatszám, és csökken a zajterhelés is.
Lássuk, milyen az ideális processzorhűtő ventilátor! Mint már írtam, a lapát dőlésszöge 40-45 fok, a ventilátor átmérője 8 cm. A motor legyen ellátva fordulatszám-szabályozással. A szabályozás lehet automatikus, ilyenkor az érzékelő a lamellák közé van erősítve. A fordulatszám csökkenését, illetve emelkedését egy hőre változó ellenállású fémdarab biztosítja. A módszer előnye, hogy segítségével nem felejtjük el nagyobb külső hőmérséklet esetén a fordulatszámot magasabbra állítani, hátránya, hogy nem tudunk a fordulatszám vezérlésébe manuálisan beavatkozni. Kicsit macerásabb, ám tuningot kedvelők között népszerű megoldás a gép hátuljára, esetleg előlapjára kivezetett fordulatszám-szabályzó potenciométer. Ennek előnye, hogy kézzel bármikor tetszés szerint állíthatjuk a fordulatszámot, hátránya, hogy figyelemmel kell kísérnünk processzorunk hőmérsékletét.

Processzorhűtés a gyakorlatban

Ebben a fejezetben megpróbáljuk igazolni a fenti tézisek helyességét, illetve kitérünk egy-két olyan érdekes megoldásra, melyek felrúgnak minden szabályt, mégis működnek. Megemlítünk egy-két kombinált hűtési megoldást is, azonban részletekbe ezekben az esetekben nem fogunk belemenni, hiszen a következő hónapok során számba veszünk olyan alternatív megoldásokat is, amelyekkel az érdekesebb léghűtőknél találkozhatunk.

Első lépcső: egyszerű alumínium bordák
Demonstrációs célra a Titan cég által gyártott, TTC-W2TB típusú Pentium 4 bordát használjuk fel. Mint látható, a kialakításnál figyelembe vették a nagy hőleadó felület szükségességét, hiszen még a borda oldala is tele van lamellákkal, még ha kisebbekkel is, mint a belső rész. A lamellák alul vastagok, felfelé vékonyodnak, ezáltal teljesül a tétel, miszerint törekedni kell az alacsony zajra. A ventilátor talán lehetne nagyobb, hiszen a borda talpa 80 mm széles, felső része azonban csak 69 mm. Sajnos a szabványos ventilátor méret 60 mm, így a 69 mm-en nem fért el nagyobb légkergető.

Második lépcső: egyszerű rézbordák
Ismét a Titan termékskálájából válogatunk, új alanyunk a TTC-CW7TB jelű borda. Anyaga réz, és mint látható, a lamellák nem forrasztottak. Annak ellenére, hogy a borda 100x91 mm-es mérete lehetővé tenné, a gyártó csak 60 milliméteres ventilátort szerelt rá.

Harmadik lépcső: kombinált réz-alumínium bordák
Maradunk a Titan hűtőknél, így a következő képeken a TTC-W6TB/825/CU35 jelű szerkezet látható. Érdekessége a borda talpának kombinált réz-alumínium felépítése. A módszer előnye, hogy a processzormag fölötti rézbetét gyorsítja a hő elvonását, hátránya, hogy a réz és az alumínium között nem mindig tökéletes a hő átadása. További hátrány, hogy a viszonylag kis előnynyel szemben, amit a rézmaggal nyerünk, általában jóval több pénzt kell kiadnunk érte, mint a hagyományos alumínium bordákért.

Negyedik lépcső: érdekes, ám haszontalan bordák
Ha a Titannal kezdtük, fejezzük is be vele. Rendkívül sokszor találkozhatunk az üzletek polcain érdekes, ám gyenge megoldásokkal. Remek példa erre az alábbi hűtő, amely kereskedelmi forgalomban szerencsére már nem kapható. Anyaga – bár színe a rézre emlékeztet – alumínium. Formai kialakítása inkább érdekes, mint hasznos. Egyetlen előnye a viszonylag kis méret. Hátránya, hogy a processzormag feletti anyagvastagság túlságosan nagy, emellett a ventilátor kis felületen szellőzteti a lamellákat.

["gAz ideális processzorhűtő ventilátor lapát dőlésszöge 40-45 fok, átmérője 8 centiméter"]

Zalman "darálógép"

Ötödik lépcső: kombinált szerkezetek, ha a levegő már nem elég
Napjainkban egyre többször találkozhatunk nagyméretű, különböző csövekkel, esetleg elektronikával felszerelt hűtőalkalmatosságokkal. Ezek részletes bemutatása, mint már említettük, a következő számokban lesz olvasható, ám érintőlegesen ki kell térnünk rájuk most is, hiszen szorosan összetartoznak a léghűtéssel.
Az első érdekes, kombinált hűtési módszerünk a hőcsöves hűtés. Az angolul heatpipe-nak nevezett szerkezet segítségével mozgó alkatrész nélkül szállítható a hő a borda alsó részéből a felsőbe, így javul a hűtés hatékonysága. A példa bemutatására a Gigabyte vadonatúj hűtőjét használjuk. A 3D Cooler-Pro elnevezésű szerkezetnél a lamellák nem is érintkeznek a borda talpával, a hőt teljes egészében a hőcső szállítja a felsőbb régiókba, ahonnan a ventilátor által keringetett levegő szállítja azt el.

A másik érdekes kombinált hűtésünk az úgynevezett Peltier elemmel szerelt hűtő. Ennél a megoldásnál a borda aljára szerelik a Peltier elemet, mely aktív hűtőként működik, hiszen áram hatására az egyik fele lehűl, a másik felmelegszik. A meleg oldalra szerelt hűtőbordával szállíttatjuk el a hőt a hűtő felületéről, a hideg oldalon így a szobahőmérsékletnél alacsonyabb hőfokot is elérhetünk. A gyakorlati demonstrációhoz a Thermaltake SubZero4G elnevezésű hűtőjét vettük igénybe. A készüléknek két fő része van, az első a hűtésért felelős Peltier elem, borda, ventilátor kombináció, a második az eszköz szabályozásáért felelős elektronika. Az elektronikára azért van szükség, mert ha a bordán leáll a ventilátor, és a hő nem szállítódik el időben, a Peltier elemen a folyamat megfordul, és az alsó rész annyira felmelegszik, hogy a processzor foglalatostól, alaplapostól ropogósra sül.

Zárszó az első részhez

Mint látható, a léghűtés, illetve a léghűtőkkel kapcsolatos témakör nem is olyan egyszerű móka, mint első blikkre látszik. A tervezőmérnököknek rengeteg szempontot kell figyelembe venniük, hogy minél hatékonyabb eszközöket készítsenek, minél költségkímélőbb módon. Nekünk vásárlóknak pedig arra kell figyelnünk, hogy mit veszünk meg. A csillogó köntös mögött olykor rossz minőség bújhat meg, ami adott esetben komoly károkat okozhat konfigurációnkban.

Sorozatunk következő részében a heatpipe-os, azaz hőcsöves hűtést vesszük nagyító alá. Kitérünk a processzorhűtésen kívül különböző videokártya-hűtésekre is, és bemutatjuk, hogy egyéb helyeken miként hasznosítják sikerrel ezt a technológiát.

Tárnok Zoltán

Csengőhangok

PCCSENG XXXXX → 06 90 626 999

Ha **Nokia** telefonod van: csengőhang letöltéshez küldd az PCCSENG szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számra! (pl. PCCSENG 21553) Ha **SonyEriccson**, **Siemens C45, S45, ME45** vagy későbbi típusok bármelyike kivéve ST55), **Motorola T192i, T280i/m, V60i/m, V66i/m**, vagy **Alcatel 311, 511, 512, 525** vagy **715** telefonod van, akkor csengőhang letöltéshez küldd az PCECSENG szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számra! (pl. PCECSENG 21256) Az SMS ára 380 Ft + ÁFA. Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

ÚJDONSÁGOK

Gang Starr - Skills	22127	Offspring - Hit That	22135
Hooverphonic - The Last Thing I Need Is You	22128	P Diddy-Pharrell-Lenny Kravitz - Show Me Your Soul	22136
Jay Z ft. Pharrell Williams - Change Clothes	22129	Sophie Ellis-Bextor - I Wont Change You	22137
Kosheen - Wasting My Time	22130	Stanny Franssen - I Love Techno	22138
Live - Runaway	22131	Sylver - Wild Horses	22139
Mark Ronson - Ooh Wee	22132	Tiffany Gayle - Do You Wanna Dance	22140
Maroon 5 - Harder To Breath	22133	Safri Duo ft. Clark Anderson - All The People In The World	22141
Morcheeba - Otherwise	22134	TLC - Turntable	22142
		Underworld - Born Slippy 2003	22143

TOP

Szivdobogás (zaj)	21423	Star Wars - Birodalmi induló	10420
Pumpkin and Honey Bunny (TAXI)	21515	Gyűrűk ura	10551
Macskajaj	10782	A keresztapa	10014
50 Cents - PIMP	22064	Füttyszó (zaj)	21483
Ennio Morricone - A jó, a rossz és a csúf	21438	Buborékok - zaj	21075
Leon, a profi	10722	Vuk	21470
MÁV szignál	21288	Star Wars - R2D2 (zaj)	21349
		Surda	10690

ZAJOK

Béres csepp - szignál	21054	Máv szignál	21288
BKV szignál	22048	Mentos (tv reklam zene)	21292
Buborékok (zaj)	21075	Leisure suit larry (computer játék)	21256
Fax küldés (zaj)	21144	Sms érkezett (zaj)	21394
Gsm interferencia (zaj)	21179	Star wars - r2d2 (zaj)	21349

Polifonikus csengőhangok

PCPOLY XXXX → 06 90 626 999

Többszólamú csengőhangot a következő telefonokra tudsz letölteni: **Nokia 3100, 3200, 3300, 3510+i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250+i, 7650, 8910i, N-Gage, SonyEricsson T230, T300, T310, T610, P800, P900, Siemens A55, C55, M55, S55, SL55, A60, C60, MC60, C62, Sagem myX-3, myX-5m, myX-6, Motorola C350, E365, T720i, V300, V525, Panasonic GD67, GD87, Sharp GX-10+i, GX-20**. Csengőhang letöltéséhez küldd az PCPOLY szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számra! (pl. PCPOLY 1309) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. **Az SMS ára 380 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges!** Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

TOP

A rózsaszín párduc	1163	Hooligans - Királylány	1330
Beyoncé feat Sean Paul - Baby Boy	1361	Kakukk (Cuculus canorus)	218
Black Eyed Peace - Shut Up	1388	Keresztapa	1300
Énekes nádiposzáta (Acrocephalus palustris)	207	Macskajaj	1299
Ennio Morricone - Volt egyszer egy vadnyugat	1311	Nox - Százszor ölelj meg	1395
Groovehouse - Ha újra látom	1376	Surda	1316
		Tankcsapda - Adjon az ég	1381
		The Rasmus - In The Shadows	1325
		V-tech - Merre jár a boldogság	1378

ÚJDONSÁGOK

Ági - Everybody	1492	Erős vs. Spigiboy - Valami véget ért	1487
Ámokfutók - Soha véget nem ér	1491	Freezer - Táncolj	1493
Angel City ft. Lara McAllen - Love Me Right	1489	Kelis - Milkshake	1469
Benni Benassi - Satisfaction	1468	Király Linda - Holla	1486
Beyoncé - Me Myself And I	1485	Kylie Minogue - Red Blooded Woman	1484
		Nelly Furtado - Powerless	1488
		Pink - God Is A DJ	1490

SOROZATOK

Ally McBeal	1142	Friends (The Rembrandts- I'll Be There for You)	1154
Barátok közt	1385	Melrose Place	1158
Charlies Angels	1147	Seinfeld	1184
Csengetett, Mylord?	1518	Surda	1316
Dallas	1148	Twin Peaks	1168
Faulty Towers (Waczak szálló)	1320	X Files	1169
Knight Rider	1157		

Csengőhangok, háttérképek, JAVA játékok már az interneten is!

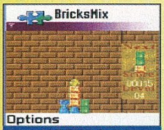
www.smsmagic.hu

JAVA játékok

Tölts le egy JAVA játékot a mobilodra és vesd bele magad a szerencsejátékok, könnyűvérű nők és a tiltott utcai harcok világába! Ha például az Brick Mix játékot szeretnéd letölteni, küldd el SMS-ben a **JATEKPC 44** üzenetet a **06-90-629-000** számra. (Az SMS ára 799 Ft + ÁFA) Ne felejts el szóközt rakni a **JATEKPC** és a játék száma közé! Kiküldünk egy válaszüzenetet, amelyben a letöltés menüpontot választva a játékot letöltheted a mobilodra. A szolgáltatás mindhárom mobilhálóztról elérhető. **Aktív WAP hozzáférés szükséges! Információs vonal: Digitania Rt. 06-1-328-5063 (normál díjas hívás).**

JATEKPC XX → 06 90 629 000

Bricks Mix



JATEKPC 44

Ebben a Tetris-hez hasonló játékban minden lehulló alakzat több köből áll. A feladat 3 hasonló rész egymás mellé juttatása, ekkor nemcsak az összes hozzájuk kapcsolódó, hasonló kö tünik el, de minden levegöben lógó darab is lezuhan. **(logikai)**

Támogatott telefonok: Nokia 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6310i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650

Moonbase One

JATEKPC 49

2003-ban a "Társaság" már 5 éve dolgozik az "Alfa Holdbázis" projekten. Egy ismeretlen rendeltetésü tárgyra bukkantak az épitömunkások. Tudósokat küldtek a oda, de néhány napja minden kapcsolat megszakadt a bázissal... **(kaland)**

Támogatott telefonok: Nokia 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage

Swapper

JATEKPC 52

A pályát 6 különbözö típusba tartozó kövek borítják, és egyszerre csak két követ cserélhetsz fel egymással. De ezeket is csak akkor, ha így egy legalább 3 azonos köböl álló vízszintes vagy függöleges szakaszt hozol létre! **(logikai)**

Támogatott telefonok: Nokia 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage

Backstage pass

JATEKPC 41

Kövesd az ünnepelt rocksztárokat világ körüli turnéjukon és biztosítsd, hogy mind a 11 helyszínen rendben menjenek a dolgok a banda körül. **(kaland)**

Támogatott telefonok: Nokia 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650

Tengerifarkas

JATEKPC 507

Tengeralattjáró kapitány vagy. Feladatod az ellenséges felszíni hajók és tengeralattjárók megsemmisítése. A hajód 10 db Mk 48 torpedóval és 5 db Mk 67 tengeri aknával van felszerelve. **(kaland)**

Platform: N40, N60

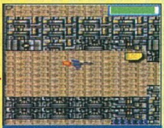
Nagy Fogás

JATEKPC 508

A játékkal egy halaktól hemzsegő folyóban pecázhatsz. A sikerhez segítségedre van egy halradar is. Megválaszthatod a zsinór méretét és a megfelelő csalit is. A kis halakat vissza kell dobni, persze ezek a fogások is számítanak. **(kaland)**

Platform: N40, N60

Térkapu



JATEKPC 505

Ki kell szabadulnod a világ legnagyobb űrbörtönéből. Gyűjtsd össze kulcsokat a kijárathoz, ugorj a következő szintre és érd el a legutolsó ajtót. Alacsony gravitációs térben kell repülnöd, jó reflexre lesz szükséged! **(kaland)**

Platform: N30c, N40, N60

Járőr

JATEKPC 504

Feladatod rendőrként üldözőbe venni a bűnözők autóját és megállítani őket, mielőtt az autód összetörne. Vigyázz, hogy ne okozz forgalmi balesetet. Az utakon találkozol közlekedési dugóval és sok járdaszegéllyel. **(kaland)**

Platform: N30c, N40

Zuhatag

JATEKPC 506

Tüntesd el az azonos színű gyöngyökből álló csoportokat, csak az alsó nyilak által határolt területen maradjon belőlük. Ez a terület pályánként csökken. **(logikai)**

Platform: N40, N60

Telefontípusok hivatkozása: **N30c:** 3510i, **N40:** 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 3100, 3200, 5140, 6220, 6230, 6610, 6650, 6810, 6820, 7250i, 7600, 8910i, **N60:** 3650, 7650, NGage, 6600

Csak 380 Ft!

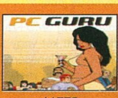
Színes háttérképek – MMS-ek

Nem csak NOKIÁRA!

Színes háttérképeket a következő telefonokra tudsz letölteni: **Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250+i, 7650, 8910i, N-Gage, SonyEricsson T310, T610, P800, Siemens M55, S55, SL55, Sharp GX-10+i, GX-20, Motorola T720i**. A letöltéshez küldd a PCHATTER szót és a választott kép kódját szóközzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számra! (pl. PCHATTER 11777) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a képet. **Az SMS ára 380 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges!** Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

PCHATTER XXXXX → 06 90 626 999

PC GURU HÁTTÉRKÉPEK

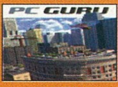


11775

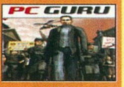
11776

11777

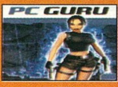
11778



11779



11780



11781

11782

11846

11154

11181

11189

11191

11211

11277

11278

11341

11847

11849

11863

11866

11869

11877

11881

9 hangkártya tesztje

Mitől hangos a PC?

Tesztünkhöz ez alkalommal kevéssé hálás témát választottunk, de egyáltalán nem unalmasabbat, mint a főbb alkatrészeké (pl. CPU, alaplap vagy videokártya). Sokan félvállról veszik a hangkártyákat, pedig széles palettájuk található meg a piacon. Felsorakoztattuk és bemutatjuk őket – sőt, még az alaplapra integrált audiovezérlőkről is esik szó.

Manapság egyre kevesebben vásárolnak különálló hangkártyát, hiszen sok felhasználónak éppen csak arra kell, hogy legyen valami hangja a gépének. A legtöbben arra már nem adnak, hogy tökéletes legyen a hangzás. Az alaplapra integrált hangvezérlő amúgy sem kerül plusz pénzbe, és tudása, minősége elegendő az átlagos felhasználónak. Kinek van hát szüksége különálló hangkártyára? Például azoknak, akik azon kevés alaplaptípus közül választottak, amelyet a gyártó nem látott el hangvezérlővel. Nekik valószínűleg egy gazdaságosabb típus a célpontjuk.
A vájt fülű felhasználóknak pedig az az első dolguk, hogy a vásárolt gépben letiltsák az alaplapi hangcsihólót, majd egy általuk favorizált, kellően jó minőségű, nagy tudású kártyát építenek a gépbe. Mindkét filozófia követői megtalálhatják tesztünkben a nekik megfelelő típust.

Csatlakozók

A hangkártyán levő csatlakozók száma és minősége alapvetően meghatározza, hogy milyen hangrendszert képes megszólaltatni az eszköz. A tesztünkben vizsgált, minimum 5.1-es (hat csatornás) hangszórórendszerekhez való kártyákon legalább három kimenet található. Ezek az első és hátsó hangszórópár, valamint a középső és mélysugárzó csatlakozói. Persze ez nem jelenti azt, hogy csak ilyen hangrendszer vezérelhető velük, egyszerű sztereó hangszórót, vagy akár fejhallgatót is képesek megszólaltatni. Ehhez a jackdugót az első két hangszóró helyére kell csatlakoztatni.

> "A Platinum Próhoz mellékelnek külső egységet is, amin számos ki-, és bemenet található"

Az alapvető csatlakozókon kívül számos ki- és bemenet található a kártyákon. Sűrűn előfordul a MIDI-eszközök és a joystick csatlakoztatására szolgáló MPU-401 kompatibilis interfész, csakúgy, mint a mikrofon és vonalbemenet (Line In), de számos kártyát felszerelnek digitális kapukkal is. Ezek általában az RCA (koaxiális) vagy a Thoslink (optikai) csatlakozókban testesülnek meg. A digitális csatlakozási pontok akkor

A Hercule vezérlőpanel impozáns képet fest

Hogyan teszteltünk?

Hangkártyákról lévén szó, a kiadott, illetve bevitt hang minőségét tartottuk a legfontosabbnak. Ezt viszonylag kompakt módszerrel vizsgáltuk. Azért kompakt, mert a ki- és bemeneteket egyszerre teszteltük, oly módon, hogy a kimenetet visszavezettük a bemenetre, és a generált, tiszta szinuszos jeleket felvettük, majd a végterméket a mérőprogram értékelte az alábbi szempontok szerint:

- maximális kimenőszint: azt a legmagasabb kimeneti hangerőt mutatja, amelynél még nem lép fel érzékelhető torzulás; minél nagyobb ez az érték, annál jobb.

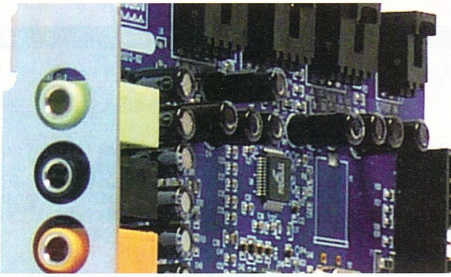
- zajszint: azt mutatja meg, hogy mekkora a hangkártya alapzaja, amikor nem adunk jelet a kimenetre; minél kisebb ez az érték, annál jobb.

- dinamikai tartomány: a legnagyobb és legkisebb hangerő aránya, amely tulajdonképpen azt adja meg, hogy a hangerő milyen tág határok között változtatható; minél nagyobb, annál jobb.

- harmonikus torzítás és zaj (THD+zaj): adott frekvenciájú, szinuszos jel kimenetre adásakor megjelennek annak felharmonikusai is – például egy 1 kHz-es jel esetében a kimeneten általában mérhetők a zajszintnél magasabb, 2 kHz, 3 kHz, 4 kHz stb. frekvenciájú jelek is. Ezeknek a jeleknek, és a zaj amplitúdóinak mértanilag átlagolt amplitúdóját viszonyítjuk az eredeti jel amplitúdójához, ennek a hányadosnak a százalékban kifejezett értéke a THD+zaj. Minél kisebb, annál jobb.

- intermodulációs torzítás és zaj (IMD+zaj): a harmonikus torzítástól eltérően itt két vagy több bemeneti jel kombinációinak megjelenéséről van szó a kimeneten. Az IMD azt mutatja meg, hogy az eredeti bemenő jeleken kívül, azok kombinációi milyen arányban jelennek meg a kimeneten. Minél kisebb, annál jobb.

- áthallás: az áthallás az egyes frekvenciákon azt mutatja meg, hogy az egyik csatornára adott szinuszos frekvenciájú jelből mennyi hallatszik a másik csatornán, azaz hogy mennyire különül el a két csatorna egymástól. Minél kisebb ez az érték, annál jobb.



A csatlakozók területén régóta nincs változás

I/O portok

válnak hasznossá, amikor másik digitális készülékre küldünk, vagy onnan fogadunk jeleket. Ekkor nincs szükség a jel analóggá (majd vissza-) alakítására, a digitális jel minősége pedig nem romlik az átvitel során. A számítógépben minden digitális, a hanginformációkat is így tárolja a gép, viszont a külső akusztikai eszközeink általában analóg módon dolgozzák fel a jeleket, így a hangszóróra is analóg jelet küld a hangkártya. Előfordulnak más digitális kapuk is, így például a CD-ROM csatlakoztatására szolgáló csatlakozó is létezik digitális formában, aminek szintén megvannak a fent említett előnyei. A korántsem akusztikai célokat szolgáló FireWire- (IEEE-1394) csatolóval is találkozhatunk.

Technikai paraméterek

Míg a csatlakozók használhatóbbá, sokoldalúbbá teszik a kártyákat, addig a technikai paraméterek a minőségbe szólnak bele. A két legfontosabb adat a mintavételi frekvencia és a bitmélység. A mintavételi frekvencia a digitális technika velejárója, azt mutatja meg, hogy a felvenni kívánt hangot milyen sűrű mintavételezéssel rögzíti a kártya, illetve a lejátszott hangfolyam másodpercenként hány különálló hangból áll (analóg eszköznél folyamatos lenne). A jobb hangvezérlőknél a mintavételezés 96 kHz-en zajlik, ami azt jelenti, hogy másodpercenként 96000-szer vesz mintát, illetve ad új jelet a kártya. Audio-CD-kre 44,1 kHz-es mintavételezéssel 16 bites hanganyag kerül fel, ezt a minőséget a tesztben szereplő összes kártya tudja, de a legtöbbjük 96 kHz-es mintavételezésű, 24 bites mélységű hangképzésre is képes.

A versenyzők

Creative testvérek

A nevük ugyan egyforma, de három nagyon különböző kártyáról van szó. A kisöcs az SB Audigy LS, ami olcsóbb kivitel és ennek megfelelően minőségben sem nyújtja azt, amit a két nagyobbik. Csak hat csatornás, míg a két SB Audigy2 ZS nyolc csatornás hangfalrendszereket is kezel. Ezen kívül az Audigy2-kön van FireWire kimenet is, ezzel egyedülállóak a mezőnyben. Mindkét nagyobbik kártyán ugyanaz a chipkészlet dolgozik, és a körítés is nagyjából ugyanaz.
A Platinum Próhoz mellékelnek külső egységet is, amin számos ki-, és bemenet található. Sajnos a minősége talán éppen e dobozka miatt nem éri el a sima SB Audigy2 ZS szintjét. Összességében véve azonban a Creative termékei szimpatikusak, a hozzájuk adott érték is elég sok. Mindegyiket elhalmozták Creative szoftverekkel és teljes verziós játékokkal. Igaz, nem túl újak, de a Hitman 2 (Audigy LS), a Tomb Raider: Angel of Darkness és a Rainbow Six 3 (Audigy2 ZS és Platinum Pro) nem is tartoznak a legrosszabbak közé.

Cikkünk az áprilisi CHIP Magazinban megjelenő, bővebb terjedelmű hangkártyateszt kivonatos változata, az eredeti szerzőjének tollából.

Genius SoundMaker Value 5.1 és Trust 5.1 Sound Expert optical

Két különböző gyártóról van ugyan szó, mégis együtt kell említenünk a két hangvezérlőt. Ennek az az oka, hogy a panelre pillantva elsőre észrevesszük, hogy megszólalásig hasonlítanak egymásra. A tesztelés során kapott értékek is nagyon közel voltak egymáshoz. A két kártya tulajdonképpen ugyanaz! Egyetlen különbség, ami nem biztos, hogy megéri a majdnem háromszoros árkülönbözetet – a Trust kerül többe – a kivezetésekben rejlik. A Trustot ugyanis kiegészítették RCA és optikai digitális kapukkal.

Philips Acoustic Edge 5.1

Viszonylag jó minőségű és még megfizethető árú hangvezérlő, túl sok extrát nem adnak hozzá, de tudja

ATI RADEON 9600 XT
Chip: RV360
AGP: 4/8X
GPU Mhz: 500
Memória MHz: 325
Videó memória: 128 Mb
Memória sávszélesség: 128 bit
Memória típus: BGA DDR
DVI: Igen
TV/OUT: Igen

185 W R.M.S.
20Hz - 20kHz
5.1 csatornás rendszer
2 sztereó bemeneti csatorna
Osztott hangfalak, Fadobozos
Mélynyomó Mágneses védelem
Távirányító
MULTIMÉDIÁS HANGRENDSZEREK, FEJHALLGATÓK...

Spire
HŰTŐVENTILÁTOROK
KIEGÉSZÍTŐK

SPIRE COPPERSTREAM II.
Hűtőfelület: 89x73x43 mm (hossz*szél*mag)
Csapágyazás: Golyós csapágy
Fordulatszám: 3600 RPM +/- 10%
Elektromos Teljesítmény: 1.92 W
Zajszint: 27.5 dBA
Légszállítás: 32.25 CFM at 3600 RPM
Áramfelvétel: 0.16 A
Élettartam: 50.000 óra
Felhasználás: Pentium 4 – 3.4 GHz (Willamette / HT Northwood)
Pentium 4 – 3.4 GHz (Prescott)
Celeron – 2.8 GHz (FC-PGA2)
Hőellenállás: 0.29 °C/W
HIVATALOS FORGALMAZÓ:
PULSAR HUNGARY KFT.
1095 Bp. Soroksári u. 42. Tel.: (1) 219-08-00 Fax: (1) 219-03-94
WWW.PULSAR.HU · sales@pulsar.hu

7.1-es hangkártyák

Gyártó	Creative	Creative	Terratec	Albatron
Típus	SoundBlaster Audigy2 ZS	SoundBlaster Audigy2 Platinum Pro	Aureon 7.1 Space	Via VT1616
Hangszórórendszer	7.1	7.1	7.1	7.1
Chipkészlet	CA0102-ICT	CA0102-ICT	ICE1724	Via VT1616
MÉRÉSI EREDMÉNYEK				
Maximális kimenőszint [V] (bal/jobb)	2,03 / 2,03	2,04 / 2,02	2,67 / 2,64	1,44 / 1,42
Zajszint [dB] (bal/jobb)	-112,2 / -112,5	-87,9 / -87,9	-88,2 / -88	-84,5 / -84,6
Dinamikai tartomány [dB] (bal/jobb)	89,2 / 89,2	86,1 / 86,1	86 / 85,8	82,2 / 82,4
THD+zaj [%] (bal/jobb)	0,006 / 0,006	0,009 / 0,009	0,01 / 0,009	0,033 / 0,034
Áthallás 1kHz-en [dB] (B<-J/B->J)	-103,5 / -100,5	-77 / -76	-79 / -74	-47 / -47

5.1-es hangkártyák

Gyártó	Terratec	Philips	Creative	Trust	Genius	Terratec
Típus	Aureon 5.1 Sky	Acoustic Edge 5.1	SoundBlaster Audigy LS	5.1 Sond Expert Optical	SoundMaker Value 5.1	Aureon 5.1 Fun
Hangszórórendszer	5.1	5.1	5.1	5.1	5.1	5.1
Chipkészlet	ICE1724	Philips SAA7785HT	CA0105-DAT	CMI8738	CMI8738	CMI8738
MÉRÉSI EREDMÉNYEK						
Maximális kimenőszint [V] (bal/jobb)	2,75 / 2,71	2,69 / 2,74	2,96 / 2,97	1,3 / 1,3	1,37 / 1,38	1,55 / 1,52
Zajszint [dB] (bal/jobb)	-94,5 / -94,7	-87,7 / -87,6	-103 / -102,4	-88,8 / -88,7	-88,7 / -88,7	-72,5 / -72,9
Dinamikai tartomány [dB] (bal/jobb)	92,2 / 92,3	83 / 82,9	89,9 / 90	83,1 / 83,1	83,1 / 83	70,4 / 70,5
THD+zaj [%] (bal/jobb)	0,017 / 0,009	0,052 / 0,041	0,012 / 0,012	1,636 / 1,636	1,636 / 1,636	1,434 / 1,445
Áthallás 1kHz-en [dB] (B<-J/B->J)	-86 / -85	-84,5 / -83,5	-84 / -85	-86,5 / -86,5	-87,5 / -86,5	-65 / -66,5

mindazt, amit egy 5.1-es hangkártyának tudnia kell. Digitális csatlakozásokkal (RCA) is fel van szerelve. Az egyetlen szálka az lehet a szemünkben, hogy két kis elosztókábel van a hat analóg és a digitális csatornák kivezetéseihez, és nem közvetlenül a hátsó panelra csatlakoztathatjuk a hangeszközeinket. Így egyel több toldás van a kábelben, ami nem biztos, hogy jót tesz a hang minőségének.

Terratec fivérek

A Creative-hoz hasonló felállásban neveztek be a versenyre. Köztük is található egy olcsóbb típus, a Terratec 5.1 Fun. Ez a termék bizonyult a leggyengébbnek a megmérettetésben. A másik két darab már jobban rászolgált a patinás márkanévre. Ezek is ikrek, mert ugyanaz a chip a lelkük, és felépítésük is hasonló. A különbség a kimeneti csatornák számában van. Míg a 5.1 Sky hat, addig a 7.1 Space nyolc kimeneti csatornával rendelkezik. Mindkettőt bátran ajánljuk, minőségben az élvonalban vannak. A nyolc csatorna azonban nem biztos, hogy megéri azt a pluszt, amennyivel többe kerül a Space a Skynál.

Mire jó az alaplapi?

Hogy megbizonyosodjunk az alaplapra integrált hangvezérlők körül terjengő pletykák valóságtartalmáról, a teszthez használt Albatron PX865PE Pro II alaplapra integrált VIA VT1616-os hangvezérlő is megmérettetett. A hangvezérlőnek – mivel az az alaplap része – sem a szolgáltatásait, sem a hozzáadott értékeit nem vizsgáltuk, csupán a hangminőségét. Bár azt is meg kell említenünk, hogy ebből az egy esetből nem szabad általánosítani, ugyanez a hangchip más alaplapon nem biztos, hogy ugyanezt a minőséget nyújtja. Nem is szólva más alaplapra integrált audio-megoldásokról.

Az eredmények alapján megnyugodhatnak az alaplapi hangkeltőt használók: tesztünk középmezőnyében végzett az integrált lapka, így egyenrangúnak bizonyult a Philips Acoustic Edge-dzsel és a Creative SB Audigy LS-sel. Egyedül az áthallás nagy a két vizsgált csatorna között. Valószínűleg nem elég jó az árnyékolás, de ez nem is csoda, hiszen elég kis helyre van összezsúfolva az alaplapon. Azt szem előtt tartva, hogy ezt a hangvezérlőt tulajdonképpen „ingyen kapjuk az alaplaphoz", ez egyáltalán nem rossz eredmény.

Összegzés

Aki kiemelkedő minőségre vágyik megfizethető áron, az a – minősége alapján a második helyezést elért – Terratec 5.1 Skyban találja meg leginkább számítását. A leggazdaságosabb címet megérdemlő Genius főként azoknak ajánlható, akiknek alaplapján nincsen integrált hangchip, vagy a meglévő sztereó rendszerüket szeretnék DVD-mozizásra is alkalmassá (azaz hatcsatornássá) varázsolni. Mivel mindegyik hangvezérlő hat vagy annál több analóg csatornás kimenettel rendelkezik, bármelyik megfelel DVD-nézésre. MIDI és joystick interfésszel is mindegyik rendelkezik, a digitális bemenet viszont hiányzik a Creative Audigy LS-ről és a Genius Sound Maker Value 5.1-ről. Akik digitális hangeszközökkel szeretnék gépüket összekötni, ne ezeket válasszák.

siRhC

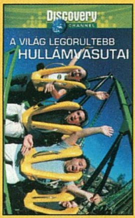
Tűz jöjj velem

Audio fronton a Hercules is beerősített

Discovery Channel Videó

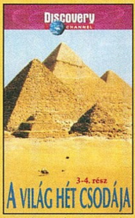
VIDEOFILM AJÁNLÓ

Kedvezményes árak a lap olvasóinak!

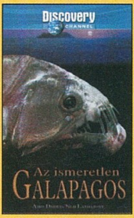


A VILÁG LEGŐRÜLTEBB HULLÁMVASUTAI

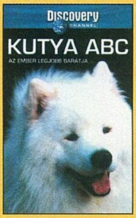
HÍRES CSATAHAJÓK ÉS TENGERI HÁBORÚK



A VILÁG HÉT CSODÁJA
2 KAZETTÁN



AZ ISMERETLEN GALAPAGOS

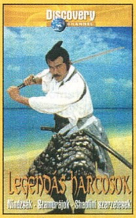


KUTYA ABC
AZ EMBER LEGJOBB BARÁTJA...

FARKASEMBEREK
MÍTOSZ VAGY VALÓSÁG?

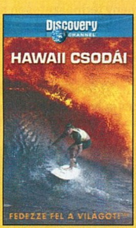
LEGENDÁS HARCOSOK 1.
RÓMAI LÉGIÓK – SPÁRTAIAK
A FÁRAÓK KATONÁI

LEGENDÁS HARCOSOK 2.
VIKINGEK – HUNOK
KELTÁK

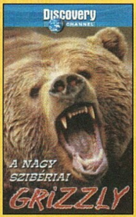


LEGENDÁS HARCOSOK 3.
NINDZSÁK – SZAMURÁJOK
SHAOLINI SZERZETESEK

LEGENDÁS HARCOSOK 4.
TEMPLOMOS LOVAGOK
JANICSÁROK – AZTÉKOK

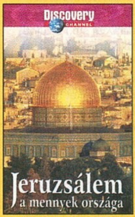


HAWAII CSODÁI



A NAGY SZIBÉRIAI GRIZZLY

VÁMPÍROK



JERUZSÁLEM
A MENNYEK ORSZÁGA

A TILTOTT VÁROS
EGY ZÁRT VILÁG MEGNYÍLIK...

Discovery CHANNEL

FEDEZZE FEL A VILÁGOT!™

©Discovery Communications Inc. 2003. Minden jog fenntartva.

Ha Ön az itt ajánlott videokazettákból minimum kettőt rendel, akkor az egyedi árhoz képest, az alábbi kedvezményeket veheti igénybe.

1 db	1590,- Ft
2 db	1290,- Ft/db
3 db-tól	1190,- Ft/db

A videófilmek megrendelhetők:

Tel./faxon: 06-1-205-37-80
Telefonon: 06-1-205-37-81
Postacím: Premier Média
1119 Bp., Fehérvári út 89-95.
www.premiernet.hu

A postaköltség a megrendelőt terheli az aktuális postai díjszabás szerint.

Fejlesztők a benchmarkolásról

Profik a következő generációs 3D-ről

Természetes kiválasztódás a 3D grafika piacán

Fejlesztették, mértük, vásároltam

Manapság már a számítógépes alkatrészek világában kevéssé járatos játékosok is tudják, hogy az új generációs videokártyák eladásait drasztikus mértékben képes befolyásolni az adott kártyáknak a szintetikus benchmark programokban elért eredménye. Futtathatja a legújabb játékokat egy VGA gyorsító megfelelő sebességgel és tökéletes képminőséggel, ám ez mit sem ér, ha képtelen megfelelően magas pontszámokat elérni 3DMark03-ban vagy Aquamark 3-ban. A Beyond 3D cikke nyomán annak jártunk utána, mit gondolnak erről a témáról korunk jeles játékfejlesztői, és természetesen a mi véleményünk kifejtése sem fog hiányozni.

A marketing második, nem önkéntes vonala

A fentiek ismeretében nem véletlen, hogy a grafikus chipeket tervező cégek (ATI, nVidia, XGI stb.) az utóbbi (és a nem is annyira utóbbi) időkben erősen rákaptak a csalás határát súroló driveroptimalizálásokra. Először jött az ATI a Quake 3-mal, aztán az nVidia az Unreal Tournament 2003-mal, majd mindkét fél belevágta fejszéjét a 3DMark családba, és a lista ezzel még távolról sem teljes. Ezt a cikket nem is ennek a témakörnek szenteljük, csak az alapokat tisztáztuk az előbbiekben leírtakkal.

Az már kevésbé közismert tény, hogy az említett cégek bizony diszkriminálják azon kiadványokat (szaklapokat, hardveres weboldalakat), amelyek nem az ő szájízük szerint mérik le a termékeik teljesítményét. A diszkrimináció abban áll, hogy ezek a kiadványok nem kapnak újságírói béta (azaz korai) tesztpéldányokat, sőt később is csak úgy tudják az adott hardvert tesztelni, ha azt megveszik a boltban. Mondhatná erre az ember, hogy így is, úgy is kiderül az igazság, ám nem szabad megfeledkezni arról, hogy mire publikálásra kerül egy igazi független videokártyateszt, addigra már feltehetően több hete forgalomban vannak az adott chipkészletre épülő kártyák. Márpedig a chiptervezők és kártyagyártók által generált „hype" az első hetekben tud igazán sok gyanútlan vásárlót megtéveszteni. Itt bizony több ezres eladásokról beszélünk, még a magasabb árú kártyák esetében is.

A Janus-arcú cég

> **["A legtöbb játékos 18-24 havonta cseréli le a videokártyáját"]**

A fejlesztők gondolatai

Szemelvényszerűen következzenek a témához kapcsolódó frappáns megállapítások – neves programozók, játékfejlesztők szájából, a mi kommentárjainkkal kiegészítve:

„A legtöbb játékos 18-24 havonta cseréli le a videokártyáját, ezért az ilyen alkatrész vásárlásánál nem a jelenleg kapható játékokban mért teljesítmény az irányadó, hanem a következő 18 hónap folyamán kijövő játékokban elérhető teljesítmény." – *Tim Sweeney, Epic Games*

Megjegyzésünk: Sweeney nem csak az Unreal engineben nagy, itt is igazat szól, ám ember legyen a talpán, aki most képes lemérni egy 2005 nyarán kijövő játékot, ami mondjuk a továbbfejlesztett Source grafikus motorra épül...

„A DirectX 9 technológiából a következő generációs architektúrákba már egyszerűbb lesz az átmenet. A teljesítmény természetesen minden évben egyre magasabb lesz, ám a szolgáltatások terén már csak fokozatos előrelépést tapasztalunk majd." – *Tim Sweeney*

Megjegyzésünk: Tim ezt nyilván jobban tudja nálunk, ám számolni kell azzal is, hogy jelenleg jó pár szolgáltatás vagy eljárás nem azért nem érhető el a legfrissebb

Kihícás a javából

A cég...

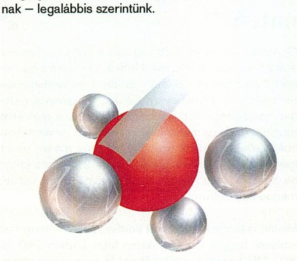
grafikus chipeken, mert azokat a GPU-k/VPU-k nem tudják, hanem mert a korrekt minőségű és sebességű végrehajtáshoz nem elegendő a teljesítményük. A többletteljesítmény tehát plusz szolgáltatásokba fog átfordulni.

„Ma már nem látogatom azokat a weboldalakat, ahol tizenvalahány oldalas videokártya-bemutatókat készítenek, száz különféle benchmark ábrával, ám mindegyik mellé csak egysoros analízist adnak." – *Markus Maki, Remedy Entertainment/Futuremark*

Megjegyzésünk: az észrevétel jogos, ugyanis a szakújságíróknak nem az az elsődleges dolga, hogy számolatlanul öntsenek mérési eredményeket az olvasókra, hanem az, hogy a mérési eredmények megfelelő analízisén keresztül gyakorlati vásárlási és/vagy használati útmutatót adjanak. Emellett akiknek modemes internetelérése van, kinő a szakálla, amíg egy-egy ilyen, olykor akár tizenöt ábrával megpakolt oldal betöltődik.

„Egy játék fejlesztésekor az ember megpróbálja a lehető legtöbb grafikai szolgáltatást beépíteni a motorba, hogy aztán azokkal a játék designerei minél szebb és jobb játékot gyárthassanak. (...) A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy szolgáltatások garmadáját pakoljuk bele a motorba, ám az optimalizálásra nem marad elég idő. Érdemes ilyen grafikus motorra épülő benchmarkkal mérni a videokártyákat? Véleményem szerint nem." – *Danny Lepage, Ubisoft*

Megjegyzésünk: nagyon korrekt és kissé önleleplező megállapítás. Ettől függetlenül, ha ez az optimalizálatlan grafikus motor legalább egy piacra dobott játékot meghajt, már van értelme a vele való benchmarkolásnak – legalábbis szerintünk.



Katalizált siker

... és a mögötte álló ember

„... még elég sokáig kell várnunk (feltehetőleg 2006 végéig) arra, hogy kijöjjenek azok a játékok, amelyek grafikus motorja kifejezetten a pixel és vertex shader 3.0 specifikációkra épít." – *Danny Lepage*

Megjegyzésünk: tekintve, hogy az első PS/VS 3.0 videokártyák legkorábban idén tavasszal lépnek piacra, és széles körű elterjedésük (értsd: olcsóbb, ám technológiailag továbbra is 3.0-s modellek megjelenése és tömeges elterjedése) várhatóan nem vesz igénybe többet két évnél, ez az időpont szerintünk lehetne 2006 tavasza is. Ám itt közbelép az a tényező, hogy a grafikailag és minden szempontból igényesebb játékok fejlesztési ciklusa manapság már inkább három, mint két év, ezért a 2006 vége jó számításnak tűnik Danny részéről.

„Nagyon hasznos, ha egy adott szintetikus benchmark program forráskódja mindenki számára hozzáférhető." – *John Carmack, id Software*

Megjegyzésünk: Mister JC ismét jól beszélt, ugyanis ha szabadon hozzáférhető egy benchmark forráskódja, akkor megfelelő technikai tudás birtokában bárki láthatja azokat a pontokat a szoftveren belül, ahol csalni lehet driveroptimalizálással. Persze csalni így is lehet, ám a lebukás gyorsabb, bizonyíthatóbb és dokumentálhatóbb.

„...a szintetikus benchmark programoknak megvan a maguk haszna, és közülük a nyílt forráskóddal rendelkezők még egy fokkal hasznosabbak." – *John Carmack*

Megjegyzésünk: a nyílt forráskódú fejlesztések végeredménye sok esetben szabadon terjeszthető, ingyenes, és minőségileg fizetős társaival azonos, vagy akár magasabb szinten levő szoftver...

„Ha nemrég vásároltál új generációs videokártyát, nyilván azt szeretnéd, ha a driverek optimalizálásán keresztül minél magasabb teljesítménnyel (látható képminőségcsökkenés nélkül) futtathasd a jelenlegi és közeljövőben megvásárlandó játékaidat. Ha azonban csak most fogsz beszerezni ilyen kártyát, érdemes odafigyelni a megvásárolni kívánt kártya szintetikus benchmark programokban elért eredményére, hiszen ezek az adatok előrevetítik a kártya jövőbeni teljesítményét." – *Anthony Tan, Beyond3D*

Megjegyzésünk: a jelenleg kapható játékok futtatásából is sok következtetést le tudunk vonni a jövőbeni teljesítményre vonatkozólag, ugyanis a népszerűbb grafikus motorok kifutási ideje több év. Gondoljon itt mindenki a Deus Ex: Invisible Warra, amely igen jelentős

Olvass el minden elérhető bemutatót és tesztet, ám a döntésre mindig aludj egyet.

előrejelzője a 2004-es év durvább hardverigényű játékainak, de a Max Payne 2 sem igazán panaszkodhat ebből a szempontból.

„Általánosságban azt javaslom, olvass el minden elérhető bemutatót és tesztet a megvásárolni kívánt videokártyáról, ám a döntésre mindig aludj egyet." – *Anthony Tan*

Megjegyzésünk: a fentiekkel teljes mértékben egyetértünk, azzal a kitétellel, hogy csak megbízható forrásból származó teszteknek adjunk hitelt. Azért fontos több bemutató átnézése, elolvasása, mert bár a profi kiadványok általában ugyanarra, vagy legalábbis nagyon hasonló konklúzióra jutnak ugyanazon termék esetében, sokszor igen egyedi nézőpontból közelítik meg az adott terméket, ezért több teszt átolvasása több információhoz, vásárlási segédlethez juttat. Soksok teszt átolvasása után is lehet rossz vásárlói döntést hozni, ám ennek sokkal kisebb az esélye, mintha csak egy bolti eladót kérdezünk meg, netán vakon megbízunk az internetes fórumok véletlenszerűen kiválasztott tagjaiban.

„A Futuremark Benchmark Development Program (BDP) tagjai (a Microsoft és jó pár alkatrészgyártó, mint pl. az ATI és az AMD) minden esetben azon vannak, hogy a soron következő 3DMark program a lehető legprecízebb módon jelezze előre a következő időszak (nagyjából egy év – a szerk.) játékokban is bemutatkozó grafikai szolgáltatásait, és általánosságban véve helyesen és korrekten mérje le a grafikus hardverek teljesítményét." – Patric Ojala, Futuremark

Megjegyzésünk: röviden: HA-HA-HA! A mammutcégek mindig a maguk képére kívánják formálni nem csak a piacot, hanem a jövőt is. Ezek a cégek képesek egy piacra érett technológiát visszatartani, ha azt pénzügyi vagy stratégiai érdekük épp úgy kívánja. Ez a videokártya, DirectX stb. üzlet elsősorban nem a játékosok és a játékfejlesztők, hanem a nagy cégek érdekeiről szól. Bár az utóbbi időben nem lehet okunk panaszra – egyre szebb játékok és egyre kellemesebb teljesítményű és szolgáltatáscsomagot nyújtó videokártyák lépnek piacra –, a fenti kijelentés Ojala úr szájából mégis „kissé" PR-szagú...

Zárszavunk

A fentiekben elhangzottak magukért beszélnek, sőt, több megállapítás szinte könyörög azért, hogy továbbvigyék gondolatmenetét. Mi röviden azzal búcsúzunk, hogy eddig is azon voltunk, és a jövőben is azon leszünk, hogy a valós játékokon alapuló és szintetikus benchmark programok megfelelő súlyozású használatával a lehető legjobban tájékoztassunk titeket a videokártyák képességeiről, és konkrét tanácsokkal lássunk el titeket videokártya vásárlását illetően.

Azokat a bemutatókat és teszteket nem szívleljük, amelyek végén a cikkíró magára hagyja az olvasóit, azzal a felkiáltással, hogy „mindegyik tesztelt terméknek megvannak az előnyei és a hátrányai; valószínűleg mindenki ki tudja választani a neki megfelelőt." Ezen cikkíróknak üzenjük, hogy nem mindenki tudja; ugyanis a) senki sem kötelezhető arra, hogy mélyen beleássa magát a videokártya-témába; b) a mérésekből kinyert adatok analízisén alapuló vásárlási döntéshozatal szakértelmet igényel. Sőt, valójában csak ez igényel szakértelmet, a 3DMark03-at ugyanis a hatéves kisöcsém is gond nélkül lefuttatja...

gale

Far Cry publikus demo – teljesítményteszt

Ordítani fogunk?

A katonák "hardvere" bizonyosan jó

Nem pusztába kiáltott szó

Az akciójátékok, illetve a first person shooterek tekintetében kifejezetten álmos január hónapban bombaként robbant a Crytek jegyezte Far Cry publikus demója. Már az 508 MB-ot nyomó telepítő is tiszteletet parancsoló volt, ám a demo feltelepítése és kipróbálása után egészen más miatt kezdtük el tisztelni a játékot, illetve a játékot fejlesztő Crytek Studiost.

Mit tud a Far Cry alatt megbújó motor?

A Far Cryt a CryENGINE elnevezésű motor hajtja, amely nem csupán egy technológiailag fejlett grafikus motor feladatait végzi, hanem integrált, eseményalapú dinamikus audio-alrendszert, mesterséges intelligencia algoritmusokat és valósidejű fizikai számításokat végző motort is tartalmaz. A CryENGINE tehát „minden egyben" megoldás. Ennek okán, illetve már a demóból is jól lemérhető magas minősége miatt, nagy valószínűséggel több játékfejlesztő is licencelni fogja.

A CryENGINE grafikai oldalról mind az OpenGL, mind a DirectX 8, és a DX9 renderelési funkcióit támogatja (a demo fut DX7 generációs videokártyán is), emellett természetesen ismeri a ma már igencsak elvárt, valós időben történő pixelenkénti megvilágítást. Laa-Yosh azt írta a Deus Ex 2-ről, hogy annak motorja már Doom 3-szintű, ám optimalizálatlan. Nos, a CryENGINE-ről el lehet mondani, hogy tudja azt, amit elvileg a Doom 3 fog tudni grafikai szempontból, bár a fejlesztők a gépigény féken tartása miatt nem élnek túl sűrűn az extra vizuális szolgáltatásokkal. Persze aki megnézi magának a dzsungel fény-árnyék viszonyait very high fokozatra állítva a grafikát, vagy elmereng a befejező bunkerfolyosó megvilágításán, látni fogja, hogy nem csak John Carmack képes pöpec grafikus motort készíteni.

A játék világának realisztikus fizikai viselkedéséért felelős rész nagyjából hasonló tudással bír, mint a Deus Ex 2 hasonló rutinjai. Az interaktív dinamikus zenéről már esett szó, ám a valós léptékek szerinti, két négyzetkilométernyi belátható játéktér már unikumnak számít. Főleg annak tudatában, hogy a végeredményhez, azaz a Far Cry futtatásához nincsen szükségünk a NASA szuperszámítógépére! Végül az integrált, csapatszintű támadásokra optimalizált mesterséges intelligenciáról kell szólni. A demo alapján sokan az egekig magasztalták, főleg a hard fokozaton mutatott teljesítménye alapján, véleményem szerint azonban van még itt csiszolnivaló. A CryENGINE mesterséges intelligenciája a demo keletkezésekori állapotában sokszor fittyet hány a logikára, és olyan katonai manővereket alkalmaz, amiért még a magyar seregben is égnek állna a kiképző őrmester haja (mindezt hard fokozaton). Ezen felül akad egy-két egyértelmű programhiba is (pl. csukott ajtóval szemben helybenfutó zsoldos), de feltehetőleg ezeket a játék március végi megjelenéséig kijavítják a fejlesztők.

> "A CryENGINE tudja azt, amit elvileg a Doom 3 fog tudni grafikai szempontból"

Fentiektől függetlenül a Far Cry demo – és feltehetően majd a játék is – hard fokozaton komoly kihívást jelent még a jelentős FPS/taktikai shooter háttérrel rendelkező játékosoknak is. Nem azért, mert az AI ötcsillagos, hanem többek között azért, mivel ezen a fokozaton minden ellenséges zsoldos igazi céllövő olimpiai bajnok, illetve olykor hatodik érzékkel rendelkezik a behatolók (jelen esetben a játékos) felderítéséhez – olykor több száz méterről, miközben guggolunk vagy kúszunk.

Krieger a higtech tudós

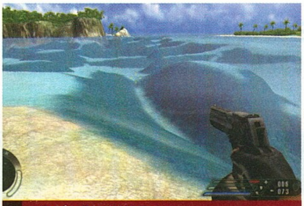
Mennyi RAM-ot tegyek alá?

Amennyire nem tudtam felhőtlenül örömködni a CryENGINE AI-ján, olyannyira fejet kellett hajtanom a Crytek programozói előtt, ugyanis a Far Cry remekül skálázható, mind lefelé, mind felfelé. Bár sem a hivatalos honlapon, sem a demo readme dokumentumában nem esik szó minimális vagy ajánlott gépigényről, a demo megjelenése előtt kiadott képek, illetve a játék alatt megbújó grafikus motor tulajdonságainak ismeretében voltak elképzeléseink arra nézve, hogy milyen vasat igényel a játék. Durván a Max Payne 2 szintjére lőttük be a játékot ilyen szempontból. Csalatkoznunk kellett, mégpedig pozitívan!

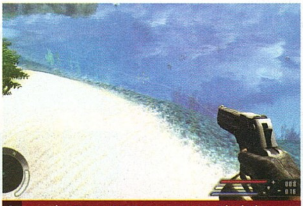
Mielőtt rátérnénk a konkrét konfigurációkra, meg kell említeni, hogy a Far Cry demo futás közben 240 és 320 MB közötti területet foglal le magának a rendszermemóriából. Amennyiben alacsony (low) vagy közepes (medium) grafikai beállításokkal futtatjuk a demót, ilyen tárfoglalás mellett a játék közbeni töltögetés mértéke 512 MB RAM-os gépeknél elfogadható. Ha

Precíziós műszer

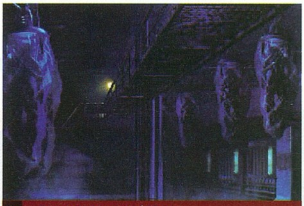
A CryTech dzsungelében



A víz DirectX 7-es...



...és DirectX 9-es megvalósítás



Egyedül a sötétben

feljebb megyünk magas (high) vagy nagyon magas (very high) beállításokra, és a zene minőségét is magasra állítjuk, a töltögetés mértéke olykor drasztikussá válik, ami tűzharc közepette igazán nem jön jól. Érdekes módon nem igazán éreztünk összefüggést a videokártya memóriájának mennyisége és a töltögetés mértéke között.

Bár a Far Cry feltehetőleg további optimalizáláson esik még keresztül a megjelenésig, a demo tapasztalataiból okulva azt mondjuk, 384 MB rendszermemória a minimum, ami a játék normális szintű futtatásához kell, ám ennyi tár mellett nem szabad medium minőségű grafika és zene fölé menni. Nagy a valószínűsége, hogy a hivatalos minimum RAM igény 256 MB lesz, de ennyi memóriával a hátunk mögött még alacsony részletesség mellett is játékélmény-rombolóvá válhat a sok menet közbeni töltés (és most ne Dungeon Siege-féle, szinte észrevehetetlen töltögetésre gondoljunk). Az 512 MB memória középutas megoldás, a „high" feliratokon való kattogtatáshoz bizony elkel majd 768 MB, de inkább 1 GB RAM.

Milyen CPU-t és VGA-t rakjak alá?

Az első meglepetés akkor ért minket, amikor egy 950 MHz-es AMD Athlon + GeForce4 MX440 64 MB összeállításon, 1024x768 képpontos felbontásban kielégítő sebességgel futott a játék. Hozzá kell tenni, hogy bár közepes grafikai részletességet állítottunk be a menüben, az egész nagyon szimplán nézett ki, a DirectX 9-es kártyákon gyönyörűen fodrozódó víznek nyoma sem volt. A lényeg azonban az, hogy a játék játszható és élvezhető volt ezen a mostanában már gyengécskének számító konfigon is, és bár nem mondhatjuk a látványvilágra, hogy igazán szép, azért a csúnyától is távol állt. Biztosak vagyunk benne, hogy a játék kiadója, az Ubisoft imádja emiatt az erős skálázhatóság miatt a Crytek-csapatot.

A következő összeállításban már kicsivel gyorsabb AMD CPU (Athlon 1100 MHz), és DirectX 8-as videokártya, egy GeForce3 Ti200 teljesített szolgálatot, 64 MB videomemóriával. Az MX440-hez képest a Ti200 láthatóan több vizuális extrát tudott megjeleníteni, és a játék általánosságban szebben nézett ki, pedig a grafikai beállítás maradt a közepes szinten. Tanulság, hogy amennyiben ott van a hardveresen támogatott funkció a videokártyán, a CryENGINE használja azt, hacsak le nem tiltjuk a meglehetősen részletes beállító menüben. Ennek a látványvilágban történt minőségi ugrásnak megvolt az ára: a játék érezhetően lelassult 1024x768-on. Lejjebb menve 800x600 képpontra a sebességgel kapcsolatos gondok megoldódtak. Szinte felesleges mondanom, de Ti200-on 800x600-on medium beállítással szebben festett a játék, mint MX440-en 1024x768-on ugyanilyen opciók mellett.

A következő lépcső egy mostanában itthon igen jellemző alsó-középkategóriás konfiguráció volt, AMD Athlon XP 1800+ processzorral és 128 MB-os GeForce4 Ti4200 készletes videokártyával. A GF3 Ti200 esetében még akadozgató 1024/medium grafikus mód szárnyra kapott, és a high szintre ugrás sem okozott jelentősebb lassulást. Azt persze tudni kell, hogy high szinten már megjelennek olyan grafikus funkciók is, amelyeket hardverből DX9-es videokártyákra szabtak. A GeForce4 Ti4200 high beállítású látványa lényegében egy hibrid beállítás valahol a medium szint fölött kicsivel. A lényeg azonban itt is az, hogy fenti beállítások mellett már tényleg jól néz ki a Far Cry, és ennek eléréséhez csak olyan rendszerre volt szükségünk, amely másfél éve számított erősebb fajta játékkonfignak.

Eggyel feljebb lépve egy aktuális középkategóriás játékgépen teszteltük az alkotást. Az Athlon XP 2500+ CPU-t már DX9-es videokártya, mégpedig egy eredeti ATI Radeon 9600 Pro (128 MB) egészítette ki. Az alapvető különbség a Ti4200-as rendszerhez képest a DX9 funkciók látható használata (pl. szebb víz és megvilágítási effektusok), illetve az volt, hogy ezen az összeállításon már sebességben mutatkozó gondok nélkül futott a játék 1024/high módban. A very high beállítás esetében nem a CPU vagy a videokártya adta fel a harcot, hanem elkezdett elfogadhatatlanul sokat és sokszor töltögetni (512 MB rendszermemória) a játék, ezért hanyagoltuk ezt a módot.

Az általunk használt top konfigurációban – amely a mostani megítélés szerint már csak videokártya tekintetében csúcs – Athlon XP 2800+ processzor, és ATI Radeon 9800XT chipes videokártya (256 MB fedélzeti tárral) kapott helyet. Nem is igazán vártunk mást, mint amit kaptunk: 1024x768 képpontos felbontásban, very high grafikai és high audiobeállításokkal is kifejezetten tempósan lehetett nyomulni a Far Cry demóban. Ugyanez maradt a helyzet, amikor a felbontást feljebb toltuk 1600x1200-re, a többi beállítás megváltozatása nélkül.

Nem számítottunk viszont arra, hogy ATI chipes kártyák esetében a teljes képernyős élsimítás (minőségtől függetlenül) csúnya textúra-hibákhoz vezet (lásd a mellékelt képet). A hiba egyaránt jelentkezett a 9800XT és a 9600 Pro esetében. Ez tehát az egyik komolyabb grafikus programhiba, amelyet a fejlesztőknek mindenképpen ki kell javítaniuk a megjelenésig... A fiaskót orvosolandó kipróbáltuk az élsimítást GeForce FX 5950 Ultra (256 MB videomemória) kártyán, és ott minden flottul ment. Magas minőségűre állított élsimítás (antialiasing) és 1024x768 képpontos felbontás mellett az 5950 Ultra kisebb röccenésekkel volt képes a demót futtatni. Feltehetőleg itt is javít majd a helyzeten az optimalizálás, ám előbbiek azt is jelzik, hogy a CryENGINE grafikus magjának csúcsra járatása bizony még korunk legerősebb 3D-s videokártyáit is rendesen megizzasztja.

Mikor jön már a végleges változat?

Jelen cikk írásának időpontjában (február első hete) rendelkezésünkre álló legfrissebb információnk szerint a játék végleges változatának megjelenése március végére várható. Az előbb említett hét során a német rendőrség lecsapott a Crytek csapatra annak coburgi (Németország) főhadiszállásán, és a jelentések szerint a razzia során jelentős mennyiségű kalózszoftvert találtak a fejlesztőcsapat számítógépein. Bár erről hivatalos állásfoglalás még nem történt sem a Crytek, sem az Ubisoft részéről, a fenti esemény miatt elképzelhető némi (?) csúszás a játék megjelenésében.

Amikor majd kijön a játék, három dologban biztosak lehetünk: nagyon jól fog kinézni, élvezetes játékmenettel bír majd (azok számára mindenképpen, akik szeretik a Far Cry által megtestesített műfajt), és a futtatásakor nem fog minket a Deus Ex 2-höz hasonló sokk érni a gépigény tekintetében.

MHZAEL

Romos állapotok

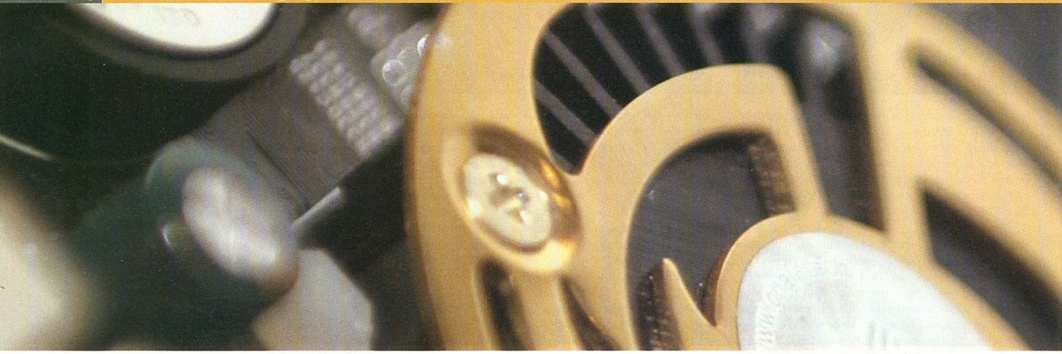
Dinamikus fény és árnyék

Konfiguráció	Ajánlott beállítások
AMD Athlon 950 MHz/256 MB RAM/nVidia GeForce4 MX440 64 MB	1024x768, Low Quality grafika és Low vagy Medium Quality zene
AMD Athlon 1100 MHz/512 MB RAM/nVidia GeForce3 Ti200 64 MB	800x600, Medium Quality grafika és Medium Quality zene
AMD Athlon XP 1800+/512 MB RAM/nVidia GeForce4 Ti4200 128 MB	1024x768, Medium Quality grafika és Medium vagy High Quality zene
AMD Athlon XP 2500+/512 MB RAM/ATI Radeon 9600 Pro 128 MB	1024x768, High Quality grafika és Medium vagy High Quality zene
AMD Athlon XP 2800+/1 GB RAM/ATI Radeon 9800XT 256 MB	1600x1200, Very High Quality grafika és High Quality zene
AMD Athlon XP 2800+/1 GB RAM/nVidia GeForce FX 5950 Ultra 256 MB	1024x768, Very High Quality grafika, High anti-aliasing és High Quality zene

Prohardver rovat - Processzorteszt

AMD Athlon 64 és Intel Pentium 4 Extreme Edition CPU teszt

Az architektúrák mélységeibe merültünk



Az AMD Athlon64 és az Intel válasza, a P4 Extreme Edition – a pre-Prescott korszak

Hosszú idő után tavaly ősszel végre megmozdult az asztaliprocesszor-piac, szeptemberben lépett piacra az AMD új 64 bites processzorcsaládja, az Athlon64, és erre válaszul az Intel bemutatta a Pentium 4 Extreme Editiont. Mielőtt azonban belefognánk ezen termékek ismertetésébe, kicsit tekintsünk vissza a múltba...

A múltat nem lehet elfeledni

Az AMD az Intel Pentium közel tíz évvel ezelőtti megjelenése óta kénytelen a saját fejlesztéseire alapozni, hiszen az addigi licenc-rendszert az Intel akkor felborította. Kezdetben nem nagyon sikerült tartani a lépést. Az AMD 5x86 és a K6 finoman szólva is közepes sikere után a cég bevásárolt, megszerezte a korábban teljesen ismeretlen, ám akkortájt erőre kapó NexGen vállalatot, annak szellemi tulajdonaival együtt: azzal az elképzeléssel, amiből 1999-ben az AMD K7 (Athlon) született. Ez a processzor már felvette a versenyt az akkori Intel konkurenssel, a Pentium 3-mal, sőt, jobb is volt nála. Ez volt az az idő, amikor a két nagy konkurens (Intel kontra AMD – akár szállóigévé is válhatna, egyfajta modernkori Dávid és Góliát) merőben más megoldást választott a teljesítménynövelés érdekében. Az AMD folytatta a sikeres Athlon architektúra csiszolását, így született az Athlon XP – ám az Intel merőben más utat választott...

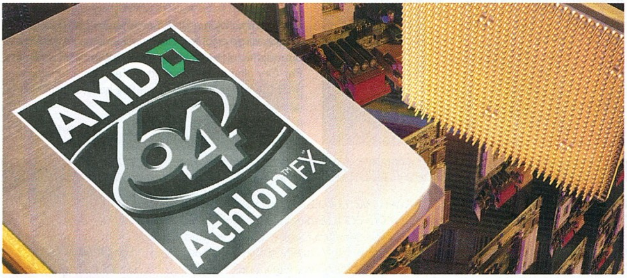
Egy processzor sebességét alapvetően kétféleképpen lehet növelni: ugyanazt a rendszert nagyobb sebességen járatni, illetve a meglévő rendszer mellé továbbiakat berakni, hogy egyszerre több egység dolgozzon párhuzamosan. További gyorsító módszer a feladatok lebontása részfeladatokra, hasonlóan mint egy futószalagon, ahol minden részlegen csak egy kisebb részfeladatot végeznek el rövid idő alatt. Ahogy feltöltődött a futószalag, minden ütemben elkészül egy termék (befejeződik egy nagyobb feladat). Az Intel az első lehetőséget választotta, és megalkotott egy olyan processzort (Pentium 4), amely azonos órajelen lassabb volt a saját P3 CPU-jánál! Miért? Azért, mert ugyan azonos órajelen lassabb volt, de sokkal magasabb órajelen volt képes dolgozni a P4 architektúra. Ez a módszer kicsit marketingszagúnak tűnhet, mert az addig általánosan használt összehasonlító rendszer – a sebesség MHz-ben – átértékelődött. Mennyivel jobban hangzik, hogy a CPU 1600 MHz-en megy, mint az, hogy „csak" 1200 MHz-en! Az avatatlan szemlélőket ezzel alaposan be lehetett csapni, de csak addig, amíg az AMD az Athlon XP processzorral együtt be nem vezette a ma is használatos teljesítményalapú jelölési rendszert, ahol nem a tényleges üzemfrekvenciát adják meg, hanem azt, hogy a CPU sebessége hány MHz-es Athlon (és nem Pentum 4!) chip sebességének felel meg.

> "Az AMD folytatta a sikeres Athlon architektúra csiszolását, így született az Athlon XP"

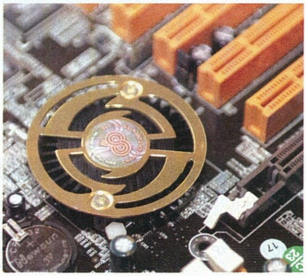
A cél azonos, az út azonban kétféle

Az Intel olyan megoldást választott, ahol minden feladat apró darabokra osztódik, hogy ezeket a részfeladatokat egy hosszú futószalagra pakolva minden egyes ütemben befejeződjön egy teljes feladat. A futószalagot kellően hosszúnak (durván húsz egység a Pentium 3 megközelítőleg tíz egysége helyett), és a részfeladatokat kellően kicsinek választva (mikroutasítások), hatalmas és jól csengő MHz-eken lehet hajtani a P4-eket.

Az AMD inkább a párhuzamosítást választotta, aminek alapelvét még a NexGentől szerezte meg. Az utasításokat ugyan ők is részekre bontják, de nagyobbakra, és ezeket párosítják majd három futószalagra helyezik őket. Ezzel a módszerrel ugyan kisebb üzemsebességet lehet elérni, de ütemenként több munka végezhető el (itt is van futószalag, ami durván a P3 szalaghosszával egyezik meg).



Az egyik kihívó: AMD Athlon 64 FX



Fontos az alaplapválasztás

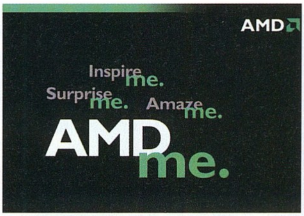
A jelenlegi helyzet

Érdekesebb az Athlon 64, mert ahogyan a nevéből is sejteni lehet, ez 64 bites processzor, annak is a barátságosabb fajtája, mert teljesen kompatibilis maradt a mai 32 bites CPU-kal és programokkal (azok kompatibilisek a még régebbi 16b bitesekkel is, amik pedig a még régebbi 8 bitesekkel, és máris megérkeztünk a jó öreg 8086-os ős PC-hez). Ez jó hír a programozóknak és fejlesztőknek, de a játékosoknak is, hiszen eddigi programjaik, szoftvereik, amelyekbe sok pénzt fektettek be, továbbra is használhatóak maradnak. A 64 bitre váltás azért jó, mert így 4 GB-nál több memóriát lehet megcímezni, újabb regiszterek és hosszabb utasítások használhatók. Természetesen ezek az előnyök csak akkor lesznek kihasználhatóak, ha lesznek széles körben elterjedt 64 bites operációs rendszerek és alkalmazások (a Microsoft weboldaláról már letölthető a 64 bites Windows XP béta változata). Az Intel álláspontja ezzel kapcsolatban némileg konzervatívabb, szerinte az asztali rendszerek esetében még felesleges a 64 bites architektúrára való váltás, bár ki tudja, mit rejteget az új Prescott magos P4…

A 64-bitesség mellet az Athlon 64 – ami valójában a régi jó Athlon XP továbbfejlesztett változata – tartalmaz további újításokat. Ilyenek az integrált memóriavezérlő, a SOI gyártástechnológia, a HyperTransport, a nagyobb cache, vagy a P4-től örökölt (az Intel meg szabadon kapja az AMD 64 bites technológiáját) SSE2 utasításkészlet.

Az Athlon 64 integrált memóriavezérlője

A hagyományos értelemben vett memóriavezérlő ez ideig az alaplapi chipkészletbe építve volt jelen, azon belül is az északi híd (NB – North Bridge) látta el ezt a



Erős az AMD egója

ezzel a megoldással a processzor közvetlenül fér a memóriához. A megoldás előnyei kézenfekvőek: a memóriaelérés-késleltetés, amely az eddigiek során visszatartó tényező volt a rendszer összteljesítményét illetően, drasztikus mértékben lecsökkent.

Ezen felül többprocesszoros környezetben a memória-sávszélesség arányosan nő a processzorok számával, ugyanis azok nem egy közös memóriabuszon osztoznak, hiszen mind külön memóriavezérlővel vannak ellátva. Az új AMD processzorok beépített DDR333/DDR400 memóriavezérlővel rendelkeznek, tehát támogatják a jelenlegi szabványokat. Más kézenfekvő előnyei is van ennek a megoldásnak: az alaplapi chipset-gyártóknak többet nem kell foglalkozniuk a memóriavezérlő kifejlesztésével, hisz ezt a funkciót a processzor már alapból tudja. Így az északi híd csak a videokártyával kell, hogy foglalkozzon, és a chipsetek árai is csökkenhetnek, hiszen kevesebb funkciót kell ellátniuk. Az északi híd elhagyásával az új

Az Intel belső dolgai

A Pentium 4 hűtőre vár

támogatja a DDR-t (két adat egy órajel alatt, hiszen képes egyet küldeni, egyet pedig fogadni), tehát effektíve 1600 MHz-en jár. Ha utánaszámolunk, a maximális sebessége igencsak meghökkentő: 48-szorosa a 32 bites, 33 MHz-es PCI 133 MB/s, és hatszorosa a PCI-X 1 GB/s sebességének.

Akármelyik CPU-t választjuk, mindenképpen megbízható alaplapot vegyünk hozzá

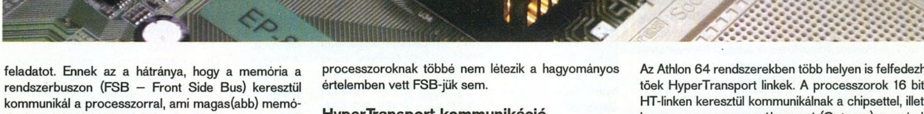
feladatot. Ennek az a hátránya, hogy a memória a rendszerbuszon (FSB – Front Side Bus) keresztül kommunikál a processzorral, ami magas(abb) memóriaelérési késleltetést jelent. Az AMD ezt egyszerű megoldással váltotta ki: a processzorba építette a memóriavezérlőt, aminek hatására az a processzor órajelén üzemel.

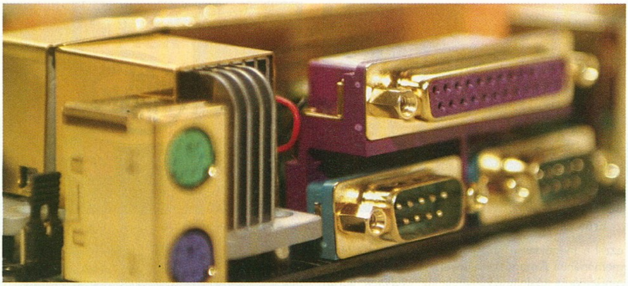
A processzor és a memória közötti adatok eddigi útját a processzor-chipset-memória, illetve visszafelé a memória-chipset-processzor trió alkotta, azonban processzoroknak többé nem létezik a hagyományos értelemben vett FSB-jük sem.

HyperTransport kommunikáció

A HyperTransport az AMD által kifejlesztett technológia, melynek neve eredetileg Lightning Data Transport (LDT) volt. A cég végül ezt nyílt ipari szabványként átadta a HyperTransport konzorciumnak, amely több nagy céget is magában foglaló szervezet. A technológiáról elég annyit tudni, hogy 2-32 bites, szabványos sebessége 800 MHz, felépítéséből következően

Az Athlon 64 rendszerekben több helyen is felfedezhetőek HyperTransport linkek. A processzorok 16 bites HT-linken keresztül kommunikálnak a chipsettel, illetve ha szerverprocesszorról van szó (Opteron), az még két 16 bites HT-linken keresztül kommunikál(hat) két további Opteron CPU-val. Az Athlon 64 és az Athlon 64 FX csak egy darab 16 bites HT-linkkel rendelkezik, amely a lapkakészlettel kommunikál. A HyperTransportot fel lehet még használni az eddig az alaplapi lapkakészletet érintő feladatokra is, amelyek például az AGP, a PCI vagy a déli híd I/O műveleteinél lépnek fel.





Az I/O front csak lassan cáltozik

Az Athlon 64 SSE2 utasításkészlet támogatása

Az Athlon 64 már tartalmazza az Intel által Pentium 4 processzoroknál bevezetett SSE2 utasításkészletet is, így nagyobb ellenfél lehet a konkurens processzor számára. Az SSE2 SIMD utasításkészlet (Single Instruction – Multiple Data), amely 128 bites dupla pontosságú (double-precision) lebegőpontos számokkal dolgozik, míg például az MMX csak egész számokkal, a 3DNow! és az SSE pedig csak egyszeres pontosságú (single-precision) számokkal képes műveleteket végezni. Az SSE2 használata 3D rendereléskor, grafikus optimalizációnál, játékoknál és médiakódolásnál jöhet nagyon jól, a teljesítményt nagymértékben képes befolyásolni.

Az Athlon 64 gyorsítótárai

Az előző generációs AMD processzorokat változó L2 cache méretük alapján is megkülönböztették. A 64 KB másodszintű gyorsítótárral felvértezett Durontól a 256 KB-os Athlon/Athlon XP-n (Thunderbird, Palomino, Thoroughbred) át az 512 KB L2 cache-sel szerelt Barton magos Athlon XP-ig sok idő eltelt. Az Athlon 64 processzorok első generációja 1 MB másodszintű gyorsítótárral rendelkezik, amely a processzor frekvenciáján működik. Örökölte a K7 L1 cache méretét, amely 64 KB-ot biztosít az utasításoknak és 64 KB-ot az adatoknak. Mindemellett a K8 a K7-tel egyetemben „exclusive cache"-sel rendelkezik, tehát az L1 cache-ben megtalálható adatokat már nem tartalmazza az L2 tár. Az újabb Athlon 64 modellek közül néhány (pl. Athlon 64 3000+) már csak 512 KB L2 gyorstárral bír.

Athlon 64 és Athlon 64 FX

Az Opteron szerverprocesszor mellett kétféle, 64 bites asztali CPU mutatkozott be, az Athlon 64 FX és a normál Athlon 64. Ezek lábszámban és memóriavezérlőben térnek el egymástól. Az FX 940 lábú Socket 940 foglalatot kapott és kétcsatornás memóriavezérlőt az Opteronhoz hasonlóan. A sima 64-esnek csak 754 láb (Socket 754) és egycsatornás memóriavezérlő jutott, de, az előbbiektől eltérően ez a verzió elboldogul a nem Registered ECC-s memóriamodulokkal is. Az Athlon 64 platform egységesítésének jegyében az AMD már dolgozik a Socket 939 tokozás meghonosításán.

A Pentium 4 Extreme Edition

Az Intel egy héttel az Athlon 64 processzorok bemutatója előtt, a tavaly őszi Intel Developer Forumon jelentette be, hogy piacra dob egy kifejezetten a játékosok igényeihez szabott CPU-t. A Pentium 4 Extreme Edition korábban nem szerepelt a vállalat terméktervében, megjelentetését minden bizonnyal az AMD 64 bites megoldásának kiemelkedő sebessége és a 90 nanométeres technológiával gyártott Prescott magos Pentium 4 késése indokolta. Az Intel a P4EE-vel próbálta meg korábban biztosnak tűnő vezető szerepét megőrizni az asztali processzorok teljesítményversenyében.

Az új processzor a normál kiadású Pentium 4-től mindössze a 2 MB-os harmadszintű gyorsítótár létében különbözik; L3 cache az eredeti Pentium 4-ben nincsen. Emellett természetesen az árban is: számos szakmai weboldalon ezt a processzort csak Extremely Expensive Editionnek (extrém drága kiadás) hívják... A P4EE valójában egy áttokozott Xeon MP processzor, amely 800 MHz-es rendszerbuszt használ. Egyik legjobb tulajdonsága, hogy nem kell hozzá sem új alaplap, de még csak új BIOS sem. A procit belerakjuk alaplapunkba (amely remélhetőleg i865PE vagy i875P chipkészlettel szerelt), és már indíthatjuk is a gépet!

Tuning

A tesztelés során a processzorok tuningképességeire is kíváncsiak voltunk. Az AMD processzorokat kivétel nélkül 220 MHz-es „FSB"-ig (idézőjelben, mert valójában nincs FSB a beépített memóriavezérlő miatt) tudtuk stabilan tuningolni az általunk használt alaplapokban, míg a P4 3,2C és a P4EE 3,2 GHz esetén 3,52 GHz-ig jutottunk, a memória minden esetben szinkronban járt az FSB-vel (220 MHz). Így megbizonyosodhattunk róla, hogy azonos mértékű tuning mellett (+10%) az egyes processzorok milyen teljesítménynövekedést képesek felmutatni. A tesztre kapott Pentium 4 Extrem Edition processzor szorzója állítható volt, azonban a kereskedelembe szánt változatok nem ilyen kivitelben lesznek kaphatóak, ezért az így lefuttatott teszteket elhagytuk.

Az AMD processzorok inkább játékokban és számításigényes tesztekben tündököltek

Az összehasonlító mérési eredmények analízise

Szintetikus memória sebesség – A leányzók: AIDA és Sandra

Az Athlon 64 egycsatornás memóriavezérlővel nem tudja felvenni a versenyt a Pentium 4-ekkel, de az Athlon 64 FX-51 a két csatornájával már megelőzi a konkurenciát. Az Intel i865PE-vel szerelt alaplapon a PAT (Performance Accelation Technology – kisebb késleltetésű úton vezeti az adatot a memória felé) funkciót kikapcsolva durván 15 %-kal alacsonyabb eredményeket kaptunk.

Szintetikus játékteszt – 3DMark2001SE

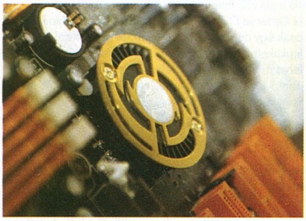
A 3DMark2001SE erőteljesen processzor- és memóriasávszélesség-függő benchmark (alacsony felbontásban; egy Radeon 9800 Pro esetén az 1024x768 is annak tekinthető már). Az Athlon 64 és az Athlon 64 FX processzorok között az órajel- és memóriasávszélesség-különbségek ellenére sincsen jelentős eltérés. A P4 enyhén lemarad az Athlon 64-től, míg a P4EE kicsit gyorsabb, mint az Athlon 64 FX. Az Athlon XP csak kullog a többiek mögött.

Játékteszt–- Comanche 4: nyers erő

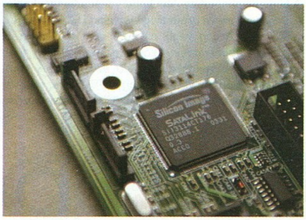
A Comanche 4 kódja rendkívül optimalizálatlan, leginkább a nyers processzorerőre támaszkodik, tehát processzorfüggő, így jól használható tesztünkben. Az Athlon XP szokás szerint a sor végén helyezkedik el, az Athlon 64 és a P4 körülbelül azonos eredményeket ér el, míg a P4EE megelőzi az Athlon 64 FX-51-et is. Érdekes még, hogy 220 MHz-es tuning hatására az Athlon 64 FX-51 azonos eredményt produkál a 320 MHz-cel felhúzott P4EE-vel.

Játékteszt – Return to Castle Wolfenstein: OpenGL

A Wolfenstein Quake 3 alapokon nyugszik, azonban a grafika sokkal részletgazdagabb, egyúttal gépigényesebb. Az Athlon XP ebben a tesztben csúfos kudarcot



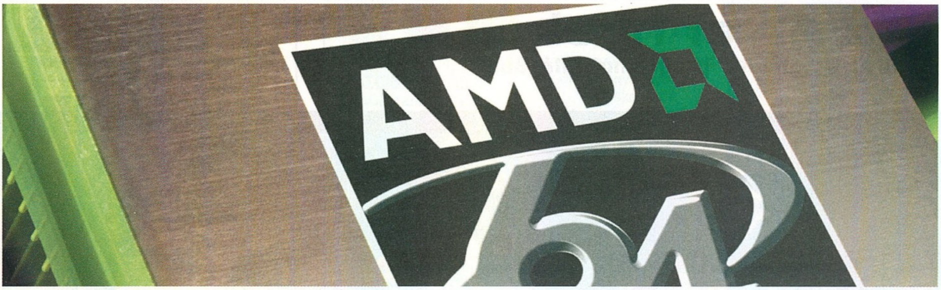
Hűtés, ami belefér



A Serial ATA ma már bevett dolog

infobox

A témával kapcsolatos további információ a Prohardver! weboldalán (www.prohardver.hu) érhető el: „Ringben az Athlon 64 és az Athlon 64 FX" és „Bemutatkozik az extrém Pentium 4".



A játékosok választása

vallott, de a 64 bites processzorok sem álltak a helyzet magaslatán. A P4 durván 25 %-kal jobb az Athlon 64-nél, illetve a P4EE is közel 30 %-kal múlja felül az Athlon 64 FX-51-et. Az FX-51 ugyanakkor tuningolva beéri a tuningolt P4EE-t! Ennek a tesztnek az értékelésénél nem árt tudni, hogy a Q3 motor alapvetően Intel processzorokra lett optimalizálva (ezen belül is a Pentium 3-ra), és az Athlonokhoz való optimalizáció a későbbi hivatalos patch-ekből is kimaradt.

Játék-teszt – Unreal Tournament 2003: Direct3D
Unreal Tournamentben az AMD processzorok fölénye egyértelmű. Példának okáért a P4EE 3,52 GHz-en sem képes olyan eredményt elérni, mint az Athlon 64 FX-51 alapórajelen, de még a sima Athlon 64-gyel is nagy csatában áll.

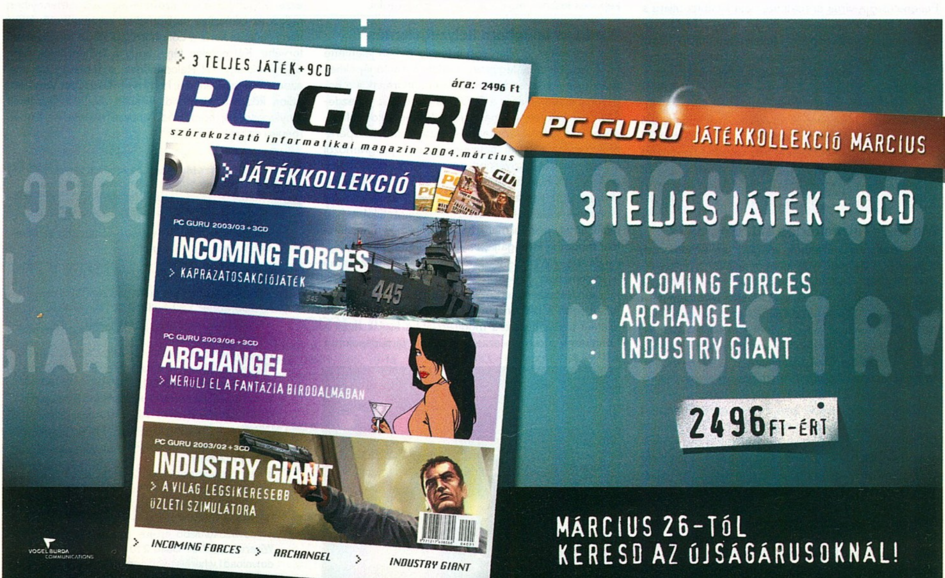
Videotömörítés – Xmpeg és DivX: Windows Media Encoder 9
A WME9 futtatása során az Athlon 64 egy szinten van az Athlon XP-vel, az FX-51 mindkettőjüknél jobbnak bizonyul. A P4 3,2C viszont mindhárom AMD processzornál jobban teljesít, már alapórajelen is gyorsabbnak bizonyul a túlhajtott FX-51-nél. A P4EE harmadszintű gyorsítótára, a WME9 tanúsága szerint csak kis mértékben segít. A DivX-kódolás némileg más képet mutat: az Athlon 64 és az Athlon XP gyengének bizonyul a P4-ekhez képest, viszont az FX-51 nagyon szépen állja a sarat, tuningolva pedig az első helyen nyomul. Az eredményekből leszűrhető, hogy a DivX-kódolás gyorsasága nagyban függ a memória-sávszélességétől is.

3D renderelés – Specviewperf 7.1
Érdekes, hogy a P4-ek túlhajtva a dx-08 és a proe-02 tesztekben alacsonyabb eredményeket érnek el, mint alapjáraton, illetve kiderül, hogy itt sem számít az L3 cache jóformán semmit. Az Athlon XP és az Athlon 64 FX körülbelül ugyanolyan eredményeket érnek el, míg az Athlon 64 FX-51 tuningolva könnyedén veri az egész mezőnyt. Mindezek ellenére a különbségek nem jelentősek, hiszen a teszt inkább a VGA-ra támaszkodik.

A mérési eredményekből levont konklúzió

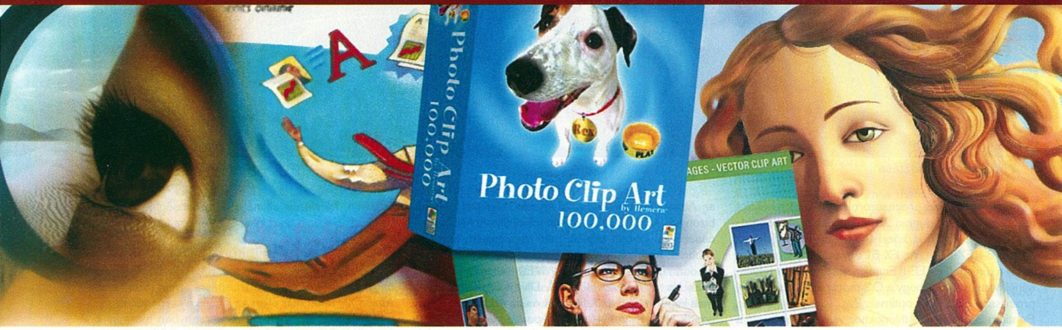
A tesztekből egyértelműen kiderül, hogy az AMD-nél nagy szükség volt a vérfrissítésre, mert bizony az Athlon XP felett már eljárt az idő, és a korosodó architektúra kevés esetben képes versenyben maradni a gyorsabb P4-gyel szemben. Az is kiderült, hogy az Athlon 64 FX rendkívül gyors, sokszor előnyben van az Athlon 64-gyel szemben, azonban körülbelül ugyanannyiszor nem mutatható ki különbség köztük.
Az Intelnek is meg kellett lépnie az extrém lépést, hiszen a P4EE nélkül nem lenne ellenfele az FX-nek. A tesztelés alatt az AMD processzorok inkább játékokban és számításigényes tesztekben tündököltek, míg az Intel processzorok a kódolás, konvertálás, és tömörítés alkalmazásokban bizonyultak gyorsabbnak.

A PROHARDVER! csapat



Szoftver hírek

Hírek a "komoly" programok világából



A Microsoft butított Windowst is fog gyártani

Érdekes ötlettel állt elő a redmondi óriás: ezentúl a szegényebb országokban – például Thaiföldön – egy egyszerűsített Windows változatot is elérhetővé tesznek. Tény, hogy a Microsoft az elmúlt időszakban ezen régiókban hátrányba került a szabad forrású szoftverekkel szemben, így érthető, hogy ilyen lépésre szánta el magát. A leegyszerűsített operációs rendszer ára 40 USA dollár körül alakul majd.

Életre keltek a MyDoom féreg újabb változatai

Feltehetőleg a vírus eredeti szerzője indította útjára a Doomjuice néven elhíresült férget, mely a MyDoommal megfertőzött gépekre feltelepített hátsó kaput használva terjed; az e-mailezés által biztosított terjedési közegre ezért nincs is szüksége. Jelenleg két variánsa létezik, a Doomjuice.A és a Doomjuice.B. Mindkettő arra hivatott, hogy a Microsoft webszervereit támadja, ám a Doomjuice.B egy vírusoknál egyedülálló megoldás által jóval veszélyesebb a szoftveróriásra. A Doomjuice.A megjelenésével már észleltek zavarokat a cég webszervereinél, ám azóta sem sikerült azokat lebénítani; így nagy valószínűséggel ismét a Microsoft fog kikerülni győztesen a csatából.

Windows forráskódok szivárogtak ki

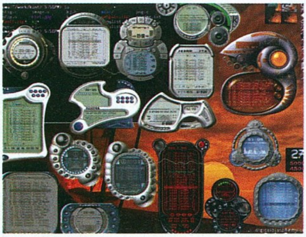
A trösztellenes pereknek meglett az eredménye, ugyanis – mivel most már nem csak Microsoft kezekben forognak Windows forráskódok – a vállalat egyik partnerétől ki is szivárgott egy közel 630 MB méretű kódsorozat a Windows 2000-ből és a Windows NT 4.0-ból. Az esetnek súlyos következményei lehetnek, mivel az így közkézre került forráskód alapján számos biztonsági rés kerülhet napvilágra – a vírusírók legnagyobb örömére. Különösen aggasztó ez most, amikor a Microsoft jelenleg is komoly támadások kereszttüzében van. Egy példa arra, hogy mennyi ideig tart egy hibát megtalálni a kiszivárgott forrás alapján: két nappal a kiszivárgást követően kitudódott egy biztonsági rés, mely szerencsére csak az Internet Explorer 5-ös szériáját érinti, az újabb verziókra nincsen hatással. Természetesen a cég mindent megtesz a kódban fellelhető hibák kijavítása érdekében, hogy a felhasználókat a lehető legkevesebb kár érje a közeljövőben.

Enyhülni látszik a ZIP-tömörítés körül kialakult vita

Hónapokkal ezelőtt kisebb káosz kerekedett a két legjelentősebb ZIP-tömörítő program fejlesztői között. Az eljárás eredeti készítője (a PKWare) szoftvere, a PkZip és a konkurens, mára uralkodó helyzetbe került WinZip között akkor merültek fel inkompatibilitási problémák, amikor a PkWare programjában bevezette a 256 bites AES titkosítás lehetőségét, ám dokumentációt vele kapcsolatban nem tett közzé, így a WinZipnek önállóan kellett ezt a funkciót elkészítenie saját szoftverében. Az így elkészült két különböző változat nem tudta egymás tömörített állományait kibontani. Szerencsére időközben a két cégnek sikerült egymással megegyeznie, úgyhogy a legújabb bétaverziók már képesek lesznek egymás algoritmusát kezelni.

Windows Longhorn helyzetjelentés

Mint ismeretes, a Microsoft a tavalyi évben jelentette be hivatalosan a legújabb, asztali számítógépekhez szánt operációs rendszerének, a Longhornnak a megjelenési dátumát, azaz a 2005-ös esztendőt. A kezdeti kósza hírek felröppenése után először akkor vált érdekessé a helyzet, amikor a fejlesztés alatt álló operációs rendszer korai bétaverziója egy programozói konferenciáról kiszivárgott az internetre. A szoftveróriás által is hitelesített hírek csak az incidens után jelentek meg a sajtóban. Megtudtuk, hogy az új üdvözöke kibővített tudással felvértezett kezelőfelületet kap majd, amely például már a háromdimenziós megjelenítési módot is támogatja, és ezen felül teljesen új fájlrendszert, a WinFS-t fogja alkalmazni. Természetesen a multimédiás képességek (pl. DVD-támogatás) is jócskán fel lesznek turbózva; de ez ma már elengedhetetlen ezen a piacon. Nagy valószínűséggel a trösztellenes perek hatására modulárisabbá fogják tenni a Longhornt, elkerülve ezzel a jövőbeni támadásokat a cég ellen. Ez a koncepció egyébként már a Windows XP 1-es szervizcsomagjába is bekerült, igaz, még nem áll teljesen szilárd lábakon.



> Médialejátszók kavalkádja

Nos, a fejlesztésekről mostanában nem sokat hallani, ellenben egy másik asztali operációs rendszer ötletét – még a Longhorn megjelenése előtt – már felvetette a Microsoft. A kérdéses szoftver a Windows XP Reloaded nevet viselné, és valahol a Windows XP Service Pack 2, és a Longhorn között kerülne a piacra. Végleges információt ugyan még nem adott ki ezzel kapcsolatban a szoftvercég, ám amennyiben mégis az elkészítés mellett dönt, elképzelhető, hogy némi csúszás kerül a Longhorn 2005-ös megjelenési tervébe. Kétségtelen tény, hogy a felhasználók nem örülnének egy XP Reloadednek, a többség ugyanis azon a véleményen van, hogy ne foltozgatott verziókat adjon közzé a redmondi társulat, hanem készítsen ténylegesen új operációs rendszert, amely valóban megéri az árát.

Rusty

> Verziószám figyelő

Február folyamán a következő fontosabb szoftverekből jöttek ki friss verziók:

AIDA32 3.93: www.aida32.hu/download/aida32ee_393.exe
Audiograbber 1.83 build 1: www.dezines.com/audio/agsetup.exe
CloneCD v4.3.2.2: www.slysoft.com/download/SetupCloneCD.exe
FlashGet 1.50: www.amazesoft.com/fgf150.exe
HyperSnap-DX 5.50.00: www.hyperionics.com/downloads/HS5Setup.exe
MotherBoard Monitor 5.3.6.0: files.savagenews.com/mbm5360.exe
Nero 6.3.0.3: www.nero.com
Sonique2 Beta 1.02: files.sonique.lycos.com/sonique2/s2beta_102_install.exe
Trillian Basic 0.74G: www.ceruleanstudios.com/trillian-v0.74g.exe
UltraISO 6.56: host32.ipowerweb.com/~ezbsvsco/download/uiso6_en.exe
WhereIsIt? 3.57 Build 219: download1.whereisit-soft.com/where357.zip
WinAmp 5.02: www.winamp.com
WinZip 9.0 final: download.winzip.com/winzip90.exe

DoorSystem®

SZEKCIONÁLT GARÁZSAJTÓK
- 10 év garancia
- Állandó raktárkészlet
- Ingyenes helyszíni felmérés
- Profi szerelőcsapat
- Szervízháttér
- Távirányítású működtetés
- Gyönyörű felületkiképzés
- Kiváló árértékarány
- Akciós ár
- 45 mm vastag, kívül-belül acéllemez, purhabos hőszigetelés
- Panelek közti dupla gumitömítés, 0,40 k hőszigetelési érték
- Professzionális európai vasalat csapágyazott görgőkkel, torziós rugóval

Rendeljen most!

Importor: Door-System Kft
1041 Budapest, Görgey A. út 76.
Tel.: 399-0740 Fax.: 399-0741 Mobil: 30/399-0740
www.door-system.hu

Always Ahead! iDEQ minipc
BIOSTAR iDEQ
MiniPC BIOSTAR módra
AMD processzorokhoz
nVidia nForce2, VIA Km400 chipsettel
Intel P4 processzorokhoz
i865G, Ati Rs300, SIS651 chipsettel
Most minden iDEQ-hoz ajándék táska!
Javasolt végfelhasználói ára:
43.990.- + A'FA-tól

BIOSTAR®
A világ egyik legnagyobb alaplapgyártójának termékei már Magyarországon is kaphatóak !!!
Keresse kedvenc viszonteladójánál !
Kizárólagos magyarországi disztribútor:
CO-RUN Export-Import Kft.
Tel.: 3010600
Fax.: 3010601
E-mail: corun@corun.hu
Web: www.corun.hu

BIOSTAR
Extend our world
Mainboard
BIOSTAR P4TSE
-intel865PE, FSB800, DualCh DDR400, 8X AGP, 5PCI, 6 channel sound, 10/100 LAN, USB 2.0
Javasolt végfelhasználói ára:
16.990.- + A'FA

Teljes kínálatunk a www.computerbooks.hu weboldalon!

Tanuljunk programozni
Visual Basic Script
Objektumok
Web

Programozzunk Visual Basic rendszerben!

Számítógép-hálózatok

1126 Bp., Tartsay Vilmos u. 12.
Telefon/Fax: 3751-564, 3753-591
Email: info@computerbooks.hu
COMPUTERBOOKS

Új és használt számítógépek, alkatrészek eladása, vétele, beszámítása, javítása.
NEXION
SZÁMÍTÁSTECHNIKA
- ingyenes internet-használat szaküzletünkben nyitástól zárásig
- ingyenes szaktanácsadás
- ingyenes a nálunk vásárolt termékek beszerelése
- személyre szabott konfigurációk kialakítása 2 napon belül
Nyitvatartás:
H-P: 10-19
Szo: 10-14
www.nexion.hu
XIV. ker. Erzsébet királyné útja 49.
Telefon: 252-17-64 Telefon/Fax: 422-02-57 zuglo@nexion.hu

Mazsola-Tanoda
autós-motoros iskola
Pesten és Budán
Intenzív délelőttös, délutános vagy hétvégi tanfolyamok!
Részletfizetéssel, típusválasztással.
Orvosi vizsgálat, eü. tanfolyam helyben!
Bp. XI. ker., Fehérvári út 101/a. Tel.: 206-3367, 06-30/9540-555
www.mazsola-tanoda.hu

ati®
ATI - OKTATÓ Kft.
AUTÓS-MOTOROS ISKOLA
Tanfolyamok délelőtt, délután, hétvégén kamatmentes részletfizetési lehetőség
1035 Bp., Szentendrei út 34.
Tel./fax:368-6299 * Tel.: 430-0909, 250-0976
E-mail: ati@ati.hu * www.ati.hu

AUTÓHIFI
ONLINE
www.paradoxautohifi.hu
Napi frissítés, óriási akciók, tippek és trükkök, webshop!

Konfigurációk 3 év garanciával
ingyenes összeszerelés, teszt
Tesztgyőztes gépek !
Számítógépek munkahelyre, otthonra, csúcsgépek játékra
Különleges konfigurációk
videoszerkesztéshez, grafikára
szerver gépek
Vírusirtás, szerviz (kiszállással is)
Rendszerek tervezése, építése, karbantartása; cégek, intézmények kiszolgálása

GIGABYTE
TECHNOLOGY
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal, akciókkal
ATI 9600XT 37.600 Nvidia FX 5900 XT 49.960
GA-7N400L1 16.960 GA-8IPE1000-G 19.960

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. T: 413-0450
Nyitva: H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu

Sulinet expressz
ALKATRÉSZEK, KIEGÉSZÍTŐK
(DVD-író, nyomtató, scanner, stb.)
Tetszőleges konfigurációk, 60-120 ezer Ft adókedvezménnyel, egy része visszaigényelhető ÁFÁ-val
KÉRJE TANÁCSUNKAT !
SEGÍTÜNK A VÁLASZTÁSÁBAN !

Színes másolás, nyomtatás A3-ig
bruttó 185 Ft (A4), 100 oldaltól 145 Ft

Néhány konfiguráció: (aktuális árak a WEB-en
Sirius 2 + (erős irodai, alap játék) 79.960
(Asus A7V8X-X, XP 2200+, 256 DDR, 80 GB HD, DVD, ATI Radeon 9200, hang, Codegen 300W táp)
SIRIUS 3 (felső-közép játékgép) 108.800
(GigaByte lap, XP 2400+, 256 DDR, 80 GB7200 HD DVD, ATI Radeon 9600XT, 5.1 hang, Deer ház 300W)
SIRIUS 3 MAX (játékgép/ AMD) 159.960
(Abit NF7-S, XP 2500+, 2*256/400 DDR, 120 GB HD CDRW+DVD, Gigabyte FX5900XT, 5.1 hang, 360W)
SIRIUS 3 Ultra (csúcs / AMD) 277.960
(Gigabyte 7N400Pro2, XP 3200+ , 2*512/400 Corsair 160 GB (8 MB), 8xNEC DVD±RW, Radeon 9800Pro, Audigy2, Chieftech torony 360W , Logitech Cordless)
ALPHA Centauri Ultra (csúcs P4) 278.960
(ld. Sirius 3 Ultra, GigaByte 8IK1100, P4 3 GHz/800)
Természetesen bármilyen konfigurációt rendelhet

Sapphire ATI Radeon 9800 Pro/128 51.200
AMD XP 2500+ 16.960 LG combo 10.960
P4 Prescott (1 MB, S478) 2.8/800 box 42.800
8x DVD-írók AKCIÓJA ! NEC ±RW 21.960
LG 4081 ±/RAM 21.600 Toshiba 4x-R 14.960
Kingston HyperX433 256 16.600 512 31.600
Maxtor 160GB 20.800 GeF FX5900 52.960
Samsung (SATA,3év) 80G 17.600 160G 28.600
Corsair 400 MHz 2*256 19.960 2*512 39.960

MagiComp®
A Belváros szívében
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky 60.
Üzlet 373-05-82
Szerviz 373-05-81
ASROCK és GIGABYTE alaplapok TELJES választéka!!!

ABIT NF7-SL 2ÉV GAR.	19.920
ABIT NF7 2 ÉV GAR.	15.920
ATI 9600 XT 128MB	35.520
ATI 9700 PRO 128MB	57.600
NVIDIA FX 5900 XT	49.200
80GB/2MB MAXTOR	24.120
160GB/8MB MAXTOR	13.520

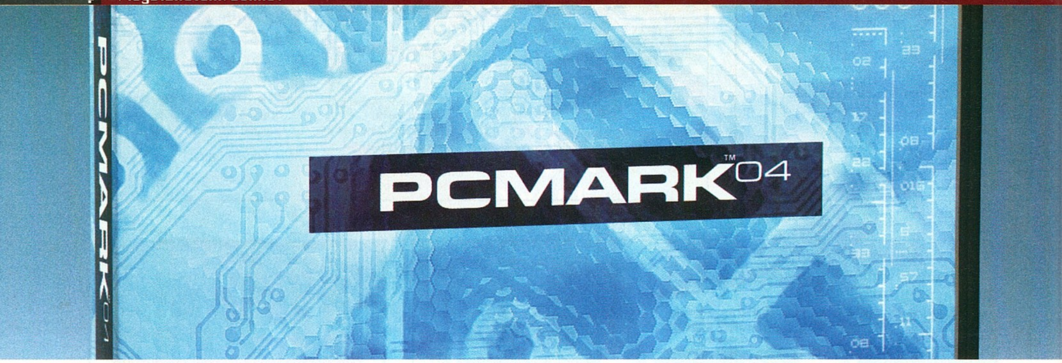
Többre vagy kíváncsi?
Reggel 7-től nézz be hozzánk!!!
www.magicomp.hu
Nyitva:
H-P 7-20
Szo 10-16
info@magicomp.hu

CD-DRIVE 52X LG	3.520
CD-RW 52/32X SAM.	6.880
DVD 16/48X LG	6.160
DVD+-RW 8X LG	25.760
DVD+-RW TEAC	27.960

Már reggel 7 órától!!!
A feltüntetett árak nettó árak és a hirdetés felmutatása esetén érvényesek.

Futuremark PCMark04

A PC-mérés jövője



Megbízhatunk benne?

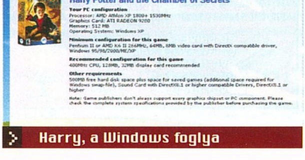
Minden időben szüksége volt és van olyan segédprogramokra a profiknak és az átlagos otthoni felhasználóknak egyaránt, amellyel az ember könnyen, gyorsan, szakszerűen és összehasonlításos módon le tudja mérni az éppen aktuális konfigurációjának teljesítményét, több szempontú megközelítést használva. Ennek a célnak kíván megfelelni a főleg a 3DMark tesztprogram családról elhíresült Futuremark (korábban MadOnion) egyik legfrissebb fejlesztése, a PCMark04.

A PCMark04 alapjai

A PCMark04 előfutárának tekinthető PCMark 2002 a mostani kiadás tavaly november 25-ei debütálása előtt jó másfél évvel, 2002. március 12-én jelent meg. Már a PCMark 2002 is igen megbízható mérési eredményeket adott a merevlemezteszt kivételével, ám a '04-es kiadásban megtalálhatóak a továbblépésre utaló jegyek. A PCMark sorozat nem titkoltan merít a többi BAPCo tesztprogramból, többek között a 3DMark és Sysmark sorozatokból.

> „Az ingyenesen letölthető változat csak a System Test Suite csomag futtatására alkalmas"

A PCMark04 szakmai dokumentációjában (white paper) a Futuremark munkatársai a következőkben foglalják össze a program lényegét: „a PCMark04 olyan, valós alkalmazásokon alapuló tesztprogram, amely egyaránt nyújt rendszer- és komponensszintű teljesítménymérő teszteket, emellett úgy lett megalkotva, hogy telepítése és futtatása gyerekjáték legyen." Az



Harry, a Windows foglya

> **A PCMarkot gyártó cég nem egy lábon áll, hiszen több, PC-s teljesítménymérő programot is kínál**

egyelőre kizárólag Windows XP és 2000 operációs rendszerek alatt működő program minimális rendszerkövetelményei közé tartozik az 1 GHz-es processzor, 128 MB RAM és a hardveresen DirectX 7 kompatibilis (T&L egységgel rendelkező) videokártya, ám az ajánlott konfiguráció – igen, számunkra is kissé meglepő az „ajánlott rendszerkövetelmények" kitétel egy benchmark program esetében – már 1,7 GHz-es CPU-val bír 256 MB rendszermemória mellett, ezen felül hardveresen DirectX 9 kompatibilis videokártyát kér 128 MB fedélzeti tárral. A program lelkét képező, és a legfontosabb mérési adatot adó System Test Suite megfelelő futtatásához szükség van még a következő telepített komponensekre: DirectX 9, Windows Media Player 9, Windows Media Encoder 9 és Internet Explorer 6.

A PCMark04 alváltozatai

A PCMark04 kétféle változatban létezik. Az első az ingyenesen letölthető, regisztrálatlan (Free) változat, amely csak a System Test Suite tesztcsomag lefuttatására alkalmas. A másik a program regisztrált változata, melyhez személyes használat esetén a Pro, míg üzleti célú felhasználáskor a Business utótag tartozik. Előbbi regisztrációs díja webes letöltés és regisztráció esetén 19,95 USA dollár, az utóbbié 29,95 USD. A Pro/Business változatban lehetőségünk nyilik különál-

Egyszerű logó, bonyolult jövő

CPU, memória, 2D/3D grafika és merevlemez tesztcsomagok teljes, illetve részleges lefuttatására, illetve ezekből mérési eredményeket nyerhetünk. Emellett a regisztrált változatok esetében korlátozások nélkül

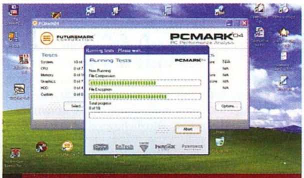
A Futuremark egyéb termékei

A PCMark szériát gyártó cég természetesen nem ezen az egy lábon áll, hisz egy halom más, PC-s teljesítménymérő programot is kínál a vásárlóknak.

A legnevesebb természetesen a 3DMark család, melynek a jelenlegi, '03-as kiadása már a negyedik generációja a sorban. A 3DMark03 jelenlegi legfrissebb verziója a 340-es build. A 3D grafika világában teljesen kezdők kedvéért említjük meg, hogy a 3DMark család a PC-k 3D-s grafikus teljesítményét méri kvázi játékkörnyezetben.

Szintén sokatok számára ismerősen csenghet a Futuremark által kínál SYSmark programcsomag neve, amely már szintén több generációt megért, és jelenleg a 2004-es verziónál tart. A SYSmark csomagok a PC-k irodai szoftverek és egyéb 'munka' alkalamzások alatti teljesítményét mérik.

A MobileMark a noteszgép használóknak nyújt segítséget abban, hogy egyrészt mérni tudják gépük általános teljesítményét, másrészt a benne levő akkumlátor 'szufláját'. Jelenleg a 2002 jelű változat számít a legfrissebbnek.



Munkában a PCMark

Sok infóval gazdagodunk

A jövő sötétbe burkolózva

vehető igénybe a Futuremark online alapú, összehasonlító mérési adatokat tartalmazó adatbázisa.

A PCMark04 tesztcsomagjai

A legfontosabb csomag az összes változatban elérhető és a program mérési sarokszámát adó System Test Suite, mely tíz részfeladatból áll, ezek közül három a feladatok többszálú végrehajtását valósítja meg. A System Test Suite-ban olyan alkalmazások és rendszerterhelési minták jelennek meg, amelyek a Futuremark szoftvermérnökei szerint az átlagos otthoni felhasználó PC-jén történő munkavégzést tükrözik. Ennek megfelelően a következő részfeladatokból áll a STS: file betömörítés, file kitömörítés, file titkosítás, file titkosítás alóli feloldása, víruskeresés, helyesírás-ellenőrzés, audio formátumok közötti konvertálás, képfeldolgozás, weboldal megjelenítés, WMV alapú videotömörítés, DivX alapú videotömörítés, fizikai szimuláció és 3D grafika megjelenítése.

A regisztrált változatokban elérhető komponensek további specifikus feladatokat tartalmaznak a górcső alá vett alkatrész vagy alrendszer minél erőteljesebb terhelése érdekében, ám a fejlesztők itt is szem előtt tartották a használhatóságot. Így például a merevlemez tesztcsomag tartalma: Windows XP rendszertöltődés (virtuális), általánosan használt szoftverek betöltődése (pl. Microsoft Word, Windows Media Player, Adobe Acrobat Reader stb.), 400 MB-nyi file másolása és végül általános merevlemez-használat (Word dokumentum betöltése, mp3 file lejátszása Winampal, DivX video lejátszása Media Playerrel stb.).

A PCMark04 mérési eredményeiről

A System Test Suite teljes lefuttatása adja meg a PCMark04 mérési sarokszámát pontban. A fejlesztők tapasztalatai alapján a kiadás időpontjában egy high-end rendszer (3,2 GHz-es processzorral) 5000 pont körül teljesített, míg a minimum rendszerkövetelményt alulról ütő összeállítás (800 MHz-es CPU-val) 1100 pont körül produkált. Mi is végeztünk méréseket, hogy olvasóinknak legyenek összehasonlító adatai, a mérések adatai megtalálhatóak a mellékelt táblázatban.

A regisztrált változatokban ezen felül külön részeredményeket kapunk a processzor, memória, 2D/3D grafika és merevlemez komponensekre, ha lefuttatjuk a megfelelő csomagokat. Az összes eredmény számolási mechanikájáról, súlyozási arányairól (az egyes részfeladatok tekintetében) bővebb felvilágosítást nyújt a programnak a Futuremark weboldaláról letölthető white paperje. Saját tapasztalataink alapján a System Test Suite teszt pontszámai meglehetősen következetesek, mivel az ugyanazon rendszeren való háromszori futtatás (a futtatások között a rendszer újraindításával) a következő pontszámokat adta: 3167, 3196, 3186. A legkisebb és a legnagyobb érték közötti eltérés tehát egy százalék alatt maradt.

Kinek ajánljuk a PCMark04-et?

Mivel a System Test Suite lefuttatása mindössze négyöt percet vesz igénybe egy átlagos rendszeren (a regisztrált változatok összes tesztjének végigzongorázása esetén ez az idő nagyjából negyed óra), szinte mindenkinek ajánlani tudjuk, hogy legalább egyszer futtassa le az ingyenes változat tesztjeit. A kapott pontszámból persze nem szabad messzemenő következtetést levonni konfigurációnk játékirányú képességeiről, ám feltehetően, akinél 2500 alatti a STS futási végeredménye, annak a gépén a Deus Ex: Invisible War sem fog túl jól muzsikálni. Ahol még gyakorlati értelmét látjuk a PCMark04 használatának, az az előre összeállított konfigurációk vásárlása. Ha betérünk egy számtech kiskerbe, hogy egy előre összeállított, úgynevezett típuskonfigurációt vegyünk, és tudni szeretnénk, hogy durván mire képes az összeállítás, kérjük meg az eladót, hogy a bemutatás végett összrakott konfigon futtassa le a 3DMark2001SE, a 3DMark03 és a PCMark04 alapbeállított tesztjeit. Ezek eredményeiből igen sokat megtudunk az adott gép teljesítményéről. Ami részünkről a PCMark04-et illeti: megfelelő benchmark programnak tartjuk ahhoz, hogy a jövőben a rendszer-, alaplap- és CPU-tesztjeink során használjuk.

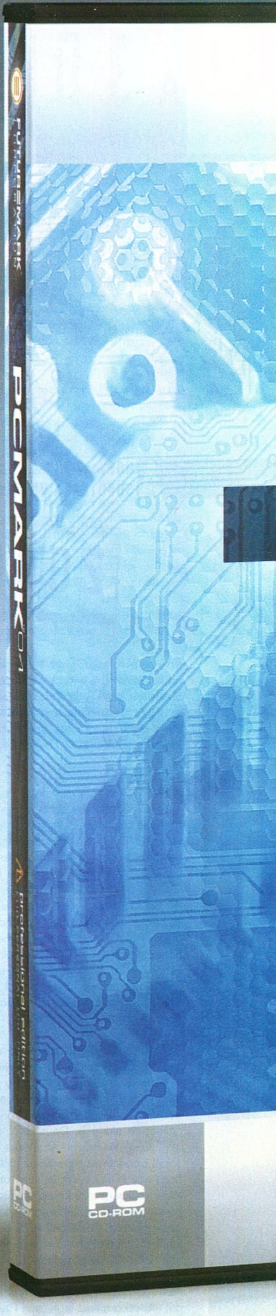
gale

Linkek

Futuremark weboldal: www.futuremark.com
PCMark04 termékoldal:
www.futuremark.com/products/pcmark04/
PCMark04 ingyenes változat letölthető:
www.futuremark.com/download/?pcmark04.shtml
PCMark04 white paper dokumentáció letölthető:
www.futuremark.com/companyinfo/pcmark04_whitepaper.pdf

Futuremark PCMark04 mérési eredmények

	AMD Athlon XP 2500+/nForce2 512 MB RAM/ATI Radeon 9600 Pro/ Seagate 80 GB 7200 rpm HDD	AMD Athlon XP 1900+/KT333/ 512 MB RAM/GeForce 4 Ti 4200/ Seagate 120 GB 7200 rpm HDD
System Test Suite	3 186 PCMarks	2 461 PCMarks
CPU Score	3 059 pont	2 419 pont
Memory Score	2 179 pont	1 665 pont
Graphics Score	2 734 pont	2 317 pont
HDD Score	3 542 pont	3 522 pont



A 3 DIMENZIÓ ÉS AZ IDŐ > III. RÉSZ

A hogy az előző számban ígértük, ezennel folytatjuk időutazásunkat 2000-ben a videokártyák és a first person shooterek világában.

Erre az évre komolyabb technológiai újítás nem esett, funkciója inkább arra szorítkozott, hogy kifutási időt biztosított a nagy lehetőségekkel kecsegtető T&L-DirectX 7 páros számára. A trend leghívebb tükre az akkor még a MadOnion (most már Futuremark) által jegyzett 3DMark2000 benchmark program tematikája.

A T&L nyújtotta kihívásnak két cég volt képes ebben az évben megfelelni, ezért mindössze két számottevő grafikus chipkészlet került piacra az év folyamán. Időrendben haladva először az nVidia (illetve kártyagyártó partnerei) dobta piacra májusban az azóta aköztudatba klasszikus DX7-es grafikus készletként bevonuló GeForce2 GTS-t (Giga Texel Shader). Jellemzően 32-64 MB fedélzeti tár (kizárólag DDR SDRAM-ból) és nyolc textúrázott pixel egy menetben jellemezte az új jövevényt. Az nVidia szokásához híven az ősz során bontotta szét a GeForce2 vonalat, és megjelentette a költséghatékony GeForce2 MX-et (16-32 MB VRAM), a játékosoknak szóló GeForce2 Prót (64 MB tár), és a kifejezetten a hardcore közönséget megcélzó GeForce2 Ultrát (64 MB VRAM).

A GeForce2 GTS készlet köré épülő kártyák talán a legkorábbi megoldások, amelyekkel még most is el lehet lenni valahogy a legújabb játékok tekintetében, ám ennek az állapotnak hamarosan vége szakad az új húzócímek (kicsit már magam is unom az ismételgetést, de akkor is: Deus Ex 2, Doom 3, Half-Life 2 stb.) megjelenésével. Az nVidia irányába komoly vásárlói bizodalmat generált az idők folyamán az a tény, hogy egy 2000 közepén vásárolt 3D grafikus gyorsítót – szükségszerű kompromisszumokkal – legalább három éven keresztül használni lehetett egy játékkonfigurációban. A GeForce2 GTS-be vetett bizalom aztán átáramlott a GeForce3-ra is, amely hasonlóan időtállónak bizonyult, de erről kicsit később...

Az év júliusában érkezett meg az ATI első T&L egységgel ellátott grafikus lapkája, a Radeon. A szintén DDR SDRAM memóriával (az első időkben 32 MB-tal) felszerelt kártyák 16 bites színmélységben 3D teljesítmény szempontjából erősen kikaptak a GF2 GTS-től, 32 biten azonban már közel került a kanadai cég megoldása az nVidiáéhoz. A Radeonban megjelenő HyperZ technológia volt a videokártya-iparág első hivatalos próbálkozása a Z-puffer működési hatékonyságának javítására.

> **"A GeForce2 GTS klasszikus DirectX 7-es gyorsítóként vonult be a köztudatba.**

A 2000-es év vége meglepő módon ismét a 3Dfx-ről szólt, ám ekkorra már csak csupa negatívum jutott az egykor merészen szárnyaló Voodoo-legénységnek. Az év második felében a cég piacra dobta a Voodoo 4 4500-as és Voodoo 5 5500-as kártyákat, ám ezeknek árukhoz viszonyított teljesítménye, piaci és szakújságírói fogadtatása egyaránt siralmas volt. Egyik megoldásból sem lett jelentősebb mennyiség legyártva, bár ezen a téren a Voodoo 5 6000 az abszolút nyerő a maga pár százas, talán pár ezres példányszámával. Nem véletlen, hogy utóbbi ma már komoly gyűjtői ritkaságnak számít.

A Voodoo 4, illetve 5 piaci bukása már a csőd előszele volt, amely a 3Dfx-nek az nVidia általi bekebelezésében testesült meg 2000. december 15-én (ez persze csak a hivatalos dátum, a cég anyagi és szellemi eszközeinek átadás-átvétele, illetve a munkatársak átáramlása az nVidia környezetébe egy hosszabb folyamat eredményeképpen záródott csak le). Látható – nem csak ebből a példából –, hogy a 3D grafika színpadán jönnek-mennek a cégek, és viszonylag egyszerű időlegesen vagy végleg kikerülni a pikszisből. Ahogyan Anand Lal Shimpi, az Anandtech online hardveroldal főguruja találóan megjegyezte: „Csak annyira vagy jó a 3D grafikus gyorsító lapkák piacán, amennyire az utolsó készleted az." Anand szavai azóta ismét igazolást nyertek az ATI – nVidia párharc kapcsán...

> Gonosz Scooby

> Botlásos malőr terrorakció közben

2000 kiegyensúlyozott évnek számított a 3D-s – főleg akció, esetünkben leginkább FPS – játékok szempontjából: meglehetősen sok jó játék jelent meg, és bár egyikük-másikuk új alkategóriát teremtett a first person műfajon belül, korszakalkotó klasszikussá egyik sem vált. (Ezúton jelzem, hogy tisztában vagyok azzal, nem mindenki fog egyetérteni velem az egyes játékok minőségének, korszakalkotó voltának megítélésében, ám összeállításunk fókuszát nem a megemlített játékok minőségének taglalása jelenti, ezért ezen meglátásoknál legalább olyan mértékben támaszkodtam saját tapasztalataimra és véleményemre, mint a köz és a szaksajtó által kialakított álláspontra.) Februárban a Quake 2 motoros Soldier of Fortune nyitotta az év termését. A játék realizmussal kombinált véressége sokakban visszatetszést keltett (főleg egyes országok cenzoraiban), ám egyértelműen előremutató újítása volt a fejlett sérülésmodellezés. Ebben a játékban el lehetett lőni a rosszfiúk karját, lábát, ezzel megroggyantva őket. „Legviccesebb" szolgáltatásként ágyékon is lehetett lőni őket...

Márciusban megkaptuk a Looking Glass Studiostól a Thief második részét, a Metal Age-et. A Dark Engine továbbfejlesztett változata szebb grafikával és szélesebb körű rejtőzködési lehetőségekkel kényeztette a játékosokat. Májusban megjelent az ION Storm dallasi stúdiója készítette, John Romero dédelgette, a játékosok körében vegyes fogadtatásra talált Daikatana,

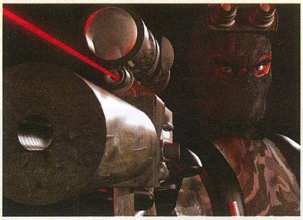
"A 2000-es évet alapvetően a GeForce2 vonal képviselői uralták"

amely a Quake 2 motor továbbfejlesztett változatát használta. A játékot érő kritikák egy része éppen ennek volt köszönhető, ugyanis egy 1997 végén megjelent játék grafikus motorja által nyújtott látványvilág 2000 közepén már elég gyatrán mutatott. Persze azt sem árt tudni itt, hogy a Q2 engine sokkal kevésbé bizonyult skálázhatónak, és szabadon továbbfejleszthetőnek, mint a Quake 3 motorja. Ez a tény persze nem akadályozhatta meg a játékot készítő céget, hogy jó egy évvel később még egy Q2 motoros játékot dobjanak piacra. A júniusban debütáló Deus Ex fiatalabb technológiára épített (továbbfejlesztett Unreal motor), szintén az ION Storm jegyezte, ám a cég austini fejlesztőcsa-

Alice és Cooper

pata. A játék fogadtatása is jóval egyértelműbb volt: szerették a játékosok, és szerette a szaksajtó is. A latin nyelvben és a drámatörténetben járatlan amerikaiak számára furcsa című alkotás ügyes ötvözete volt az RPG, az első személyű lövöldözős-lopakodós játékok műfajainak. Kritika a játékot leginkább az akkori mércével mért nagyon magas gépigény miatt érte. Emlékszem, az én akkori konfigurációmon (Intel Celeron 550 MHz; 128 MB RAM, Matrox G400 16 MB) még visszafogottabb grafikai beállítások mellett is hajlamos volt szaggatni...

Szeptemberre befutott a Star Trek univerzumban játszódó Elite Force első része, a Raven Software műhelyéből. A Quake 3 motoros first person shooter rövidségéért (gyors végigjátszhatóság) és linearitásáért kárpótolta a játékosokat az élvezetes sztori és a hűen visszaadott Star Trek hangulat. Novemberre három említésre méltó cím is esett. Ezek közül a legkevésbé jelentős a Tomb Raider saga legfrissebb kiadása, a Chronicles. Ezt az epizódot Lara Croft rajongói már hosszú ideje várták, ám a Monolith stúdiójából előkerülő No One Lives Forever szinte a semmiből, előzetes hírverés nélkül került a rivaldafénybe. A játék a LithTech motor 2.5-ös verzióját használta, amely a kornak megfelelő minőségben tudta prezentálni a főszereplő kémnő, Cate Archer kalandjait. A NOLF



A fegyvercső rossz végén állunk

legnagyobb érdeme az volt, hogy minden eddigi próbálkozásnál jobban képes volt megvalósítani a first person shooter és lopakodós műfajok összeolvadását. Az sem vált a hátrányára, hogy fejlesztői jó humorral megáldott figurák voltak, és ezen tulajdonságukat át tudták menteni a játékba is.

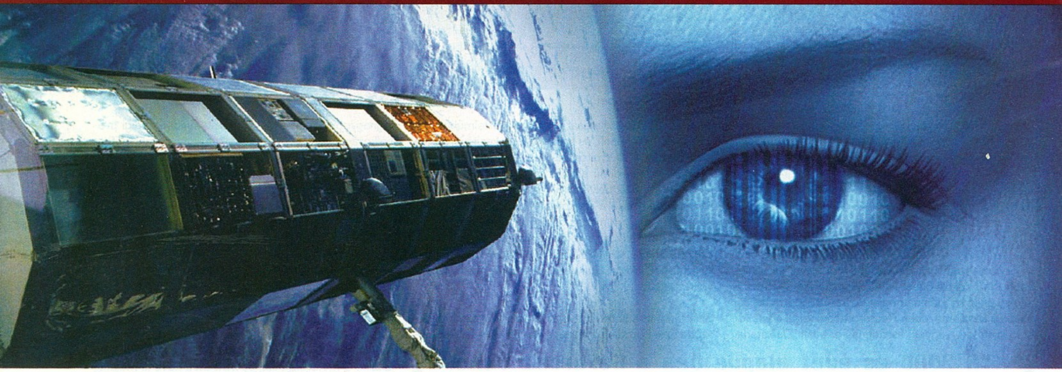
A szintén novemberben megjelenő, Half-Life-alapú hálózati taktikai FPS-ről, a Counter-Strike-ról már esett szó, most csak annyit ismételnék meg, hogy ez a játék nagyon gyorsan kinőtte magát az internet és a LAN partik legnépszerűbb multiplayer játékává, amit a kiadásakor a fejlesztői sem igazán hittek volna, többek között a decemberben debütáló Quake III Team Arena fényében. A Q3TA-t a kis mértékben továbbfejlesztett Quake 3 motor hajtotta, és mint azt a neve is mutatja, kifejezetten csapatalapú hálózati játékra lett kihegyezve. Végül decemberre jutott az American McGee jegyezte, briliáns képi világot produkáló, kifejezetten rendhagyó, mese-horror FPS, az Alice. Amint az ilyen játékok esetében lenni szokott, a szakma remek értékelést adott a játéknak, eladások tekintetében azonban nem döntögette a csúcsokat...

* A 2000-es évet alapvetően a GeForce2 vonal képviselői uralták, ám az ATI Radeonja is képes volt komolyabb eladásokra. Utóbbi megoldás rohamosabb elterjedésének útjába állt a kifejezetten gyenge drivertámogatás, ami aztán sajnos az ATI „védjegyévé" is vált egy időre.

gale

Homok a gépezetben

hírek és érdekességek a tudomány és technika világából



LightScribe technológia – A filctoll végnapjai

CD és DVD-lemezeink közvetlen címkézésére, feliratozására mostanáig két út kínálkozott. Az ilyesfajta megbillogozás legősibb, leginkább elterjedt, és minimális szellemi megterhelést igénylő módja az alkoholos filctoll segítségével valósul meg. Ennek hátránya elsődlegesen nem abban rejlik, hogy meglehetősen monoton és időt rabló tevékenységről van szó, hanem inkább abban, hogy a tintához felhasznált agresszív vegyületek bizonyos idő után jelentős károkat képesek okozni a lemezben, mintegy átrágva magukat rajta. Ez persze nem különösebb gond abban az esetben, ha a lemezt valamelyik aktuális kedvencünk azon melegében történő kiírására használjuk, majd kisvártatva egy doboz mélyén letöltendő örökös számüzetésre ítéljük. Ám azok számára, akik évekig, netán évtizedekig kívánják megőrizni optikai adathordozóra írott, valóban fontos anyagaikat, igenis súlyos probléma forrása lehet.

A második módszer lényegesen elegánsabb megoldást kínál: egy tintasugaras nyomtató segítségével saját címkéket állíthatunk elő lemezeink részére, sőt, egyes speciális printerek a megfelelő média használata esetén azokat rá is vasalják az adathordozó külső oldalára. Hátránya viszont, hogy még az előbbinél is időigényesebb, és meglehetősen költséges eljárásról van szó.

A HP fejlesztői most egy lépéssel tovább mentek: az általuk jegyzett LightScribe technológia segítségével ugyanis magával az íráshoz használt lézerrel lehet felcímkézni a lemezeket! Az ehhez szükséges speciális, a lemezek külső felületére felvitt lézerérzékeny bevonat mindössze tíz centtel drágítja meg a darabonkénti gyártási költséget, míg az írók esetében kb. tíz dolláros felárat kell majd fizetni a plusz funkcióért. Az újszerű megoldás máris számos gyártó figyelmét felkeltette, és a licenc-megállapodások nyomán már ez év közepe táján várható az első ilyesfajta képességekkel felruházott egységek megjelenése.

Külön érdekesség, hogy a LightScribe révén minden eddiginél finomabb rajzolatú minták írhatók a lemezre, hiszen a CD- és DVD-írókban szolgálatot teljesítő, néhányszáz nanométeres pontossággal dolgozó lézerek lehetőségei e téren messze meghaladják a hagyományos nyomtatókét. A felhasználónak tehát mostantól egyetlen dolga van: az írási folyamat végeztével megfordítani a lemezt, és kivárni azt a néhány pillanatot, amíg a lézer elkészíti a tükörsima felületű, nagyfelbontású (sajnos monokróm) képet.

A találmány kifejlesztésének hátterében amúgy nagyon prózai okok állnak – ahogy azt Daryl Anderson, a kutatást koordináló mérnök, egyúttal a LightScribe forgalmazásáért felelős marketing menedzser megfogalmazta: „Már minket is rettenetesen frusztrált a lemezek felcímkézése!”...

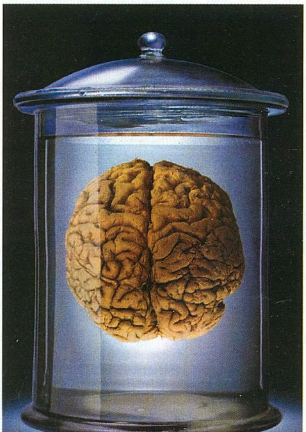
> ["A LightScribe technológia segítségével az íráshoz használt lézerrel címkézni is lehet"]

Nuovo, Musclebot, Neuroarm – Robotinvázió

Úgy tűnik, Aibónak követője akadt: a Sony robotkutyájának népszerűségét (és az általa elért nem mindennapi profitot) megirigyelve ugyanis a szintén japán ZMP cég is előállt a maga hasonló megoldásával. A Nuovo névre hallgató, 2,5 kg súlyú és 39 cm magas szerkezetet verbális parancsok felismerésének és végrehajtásának képességén túl beépített kamerával is rendelkezik, melynek segítségével – amennyiben birtokunkban van egy NTT CoCoMo mobiltelefon – egyenes adásban szemlélhetjük kedvencük tevékenységét.

A két lábon közlekedő, emberszerű Nuovo amúgy jóval stabilabbnak tűnik vetélytársánál, hiszen azzal ellentétben a legdurvább eséseket követően is képes feltápászkodni (ez Aibónak finoman szólva is gondot okozott). A ZMP robotjának kereskedelmi forgalomba

> Két kevésbé komoly robot



> A titokzatos szerv

Nem csak ír, cimkéz is

kerülése 2004 negyedik negyedévében esedékes, ára pedig valószínűleg 4600 dollár (960 ezer Ft) környékén alakul majd.

Az átlagfelhasználóknak szánt Nuovónál összehasonlíthatatlanul komplexebb tervezést képvisel az amerikai UCLA egyetem kutatói által kifejlesztett, elsősorban kísérleti célokra szánt Musclebot, amelynek legnagyobb térbeli kiterjedése sem haladja meg ez az emberi hajszál vastagságának felét! A Musclebot leghihetetlenebb tulajdonsága mégsem ez, hanem hogy a közlekedéshez élő szívizom által hajtott lábakat használ – vagyis egyfajta primitív kiborgról van szó.

Ugyan ez az első eset, hogy izomszövetet egy mikroszkopikus szerkezet meghajtásához használtak fel, de a sikeres kísérlet nyomán máris izgalmas, lehetséges jövőbeni alkalmazási területek kerültek szóba. Izomalapú idegstimulátorok (amelyek bénult embereken segíthetnének), a mikromotorok kiváltása (a hagyományos mechanikus meghajtás mostanáig a további miniatürizáció egyik legnagyobb gátja volt), vagy – a kutatást pénzelő NASA nagy-nagy örömére – az űrhajókon mikrometeorit-becsapódások nyomán keletkezett réseket befoltozó Musclebotok... A végére maradt a hajtóanyag kérdése. Nos, ez nem más, mint szimpla glükózkoncentrátum – min az az élő szöveteket alkotó sejteknél szokás

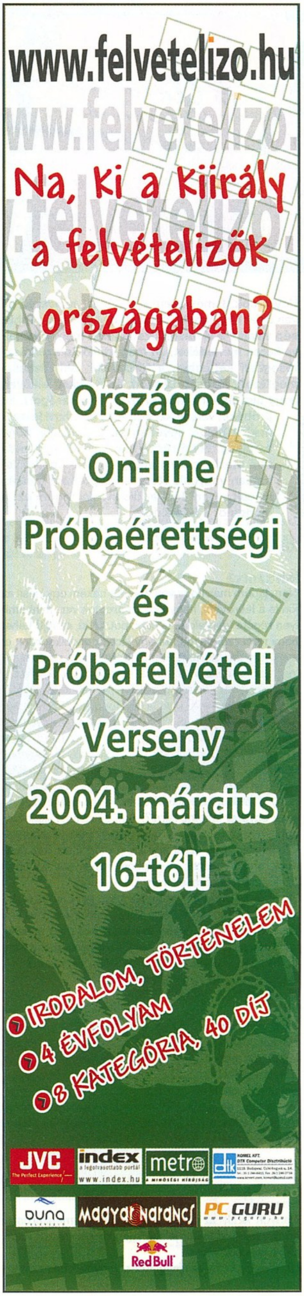
Ha már robotokról van szó, mindenképpen szót kell ejtenünk a kanadai MD Robotics és a Calgary Egyetem tudósainak fejlesztéséről, a Neuroarm névre keresztelt robotkarról is, amely minden eddiginél precízebb agyműtéteket tesz lehetővé. A Neuroarm nemcsak az emberi kéz remegése által okozott problémát küszöböli ki, de automatikusan finomítja kezelője esetlegesen túl széles mozdulatait is. A rendszer két olyan robotkart tartalmaz, amelyek a sebész mozdulatait hivatottak leképezni, ám mindkettő képes önálló működésre is – pl. amíg az egyik a törléssel, a tű beillesztésével, vagy öltéssel foglalkozik, addig a másik vágásokat, metszéseket végezhet. Az erővisszacsatolás képességével is felruházott manipulátorok révén a sebész valóban átélheti a műtét minden egyes apró mozzanatát. A kezelésbe vett terület képi megjelenítéséért külön munkaállomás felel, amely egy 3D-s szkenner adatait használja fel. A kijelzőn nemcsak az agy mikroszkópon keresztül látható (szabályozható nagyítású) képe, hanem az éppen használatos sebészeti eszköz pontos pozíciója és vezérléshez szükséges kezelőfelület is megjelenítésre kerül. Külön érdekesség, hogy a Neuroarm virtuális (teszt) üzemmódban is képes működni, ezáltal hatékonyan segítve a valós műtétre való felkészülést, vagy az orvostanhallgatók oktatását. Az MD Robotics kutatói amúgy nem igazán mondhatóak kezdőnek a témában: ők fejlesztették ki a Nemzetközi Űrállomáson szolgálatot teljesítő, külső (vagyis az űrben végzett) munkálatokhoz használt robotkart is.

Joshua

Az Egyesült Államok hadseregének kutatás-fejlesztési részlege nemrégiben a világ állítólag „legnagyobb felbontású, nagyképernyős projektorának" megépítéséről számolt be. A prototípus **3840x2400, vagyis nem kevesebb, mint 9 megapixel** (!) megjelenítésére képes, ezáltal megfelelő felbontást biztosítva a legrészletesebb térképek és fotók bemutatásához is. A felbontás mindazonáltal nem minden, amit jól bizonyít az is, hogy a tesztelők kezdetben meglehetősen elégedetlenül nyilatkoztak a projektor képességeiről, elsősorban annak gyenge fényerejét kritizálva. Ennek hatására a fejlesztők az addig használt 10000 lumen fényerejű égő 100000 lumenes világítótesttel történő kicserélése mellett döntöttek. Összehasonlításképp: egy átlagos asztali projektor fényereje kb. 1000 lumen... A már említett égőn és a kapcsolódó lencséken túl egy 22 inches, IBM gyártmányú folyadékkristályos kijelzőt, és egy Matrox videokártyával felszerelt számítógépet is tartalmazó prototípus gyártási költsége kb. 90 ezer dollárra rúgott – az esetlegesen sorozatgyártásra, majd (bizonyos idő elteltével) kereskedelmi forgalomba kerülő végleges változat ára valószínűleg a **200 ezer dollárt (42 millió Ft)** is el fogja érni.

Most bajos lenne gépelni

Az életük értelmét a hódeszkázásban megtalálni vélők számára valószínűleg jó hír, hogy a sportruházatairól elhíresült **O'Neill 2004/2005-ös téli kollekciójában** meglehetősen érdekes darabok is szerepelni fognak. A gyártó a – hazánkban elsősorban kiváló minőségű memóriamoduljairól ismert – német **Infineon Technologies** céggel együttműködve ugyanis egy olyan snowboarddzsekit fejlesztett ki, amely a hagyományos felhasználáson túl többek közt digitális audiofájlok lejátszására, sőt, hódeszkázás közbeni biztonságos kommunikációra is alkalmas. A Hub névre hallgató ruhadarab az **MP3 lejátszót**, valamint **Bluetooth chipet** és **mobiltelefont tartalmazó modul** mellett **szövet-alapú (!) billentyűzetet** is tartalmaz. A mellékelt fejhallgatókkal való összeköttetés természetesen a Kékfog segítségével megoldott, a mikrofonok a gallérban találhatóak. Egyes elemzői becslések szerint az ilyesfajta interaktív textiliák piaca már napjainkban is meghaladhatja a 300 millió dollárt, 2007-ig pedig egymilliárd dollárra nő majd. Az Infineonnal mindenesetre semmit sem bíznak a véletlenre: a vállalat állítása szerint több mint 200 textilipari céggel működnek együtt hasonló termékek kifejlesztése végett, köztük a világhírű német Hamelinnel, amely a közeljövőben készül bemutatni a maga „okos szőnyegének" prototípusát.



Üdv arcok. Ismét eltelt egy hónap, mindenki túl van a Far Cry okozta álmatlan éjszakákon, a többség valahol a vietnámi dzsungelek mélyén hasalva keres menedéket, én meg itt ülök a szerkesztőségben kettesben a tördelővel (aki ráadásul megfázott, lázas, prüsszög, és mindent elkövet, hogy újra és újra megfertőzze a társaságot), és próbálok valami keretet adni az e havi levrovnak. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy az újság többé része már valahol a nyomda felé utazik, szóval eléggé utolsó utáni pillanatban vagyunk. Nem is szaporítom tovább, lássuk a borítékokat (licencelni fogom ezt a mondatot a Szuláktól):

Kritika

Üdv!
Nem tudom más hogy van vele, de nekem egy kicsit az jön le a levrovból, hogy akkora arcotok van, mint amilyen régóta ígéritek az új honlapot. **(Aúú, ez fájt)** Lehet hogy nem szándékos, de egy kicsit gondolkodjatok el a dolgon. **(Megtörtént, mehetünk tovább... na de tényleg, sokkal inkább az irónia beszél belőlünk, mint a nagyképűség – de majd szólok a pórnépnek, hogy vegyenek vissza – eh)** Más; a MyDoom-os cikknél a képek alatt: A MyDoom ez, a MyDoom az, a MyDoom amaz. A szóismétlésről még általánosban leszoktatják az embert, vagy legalábbis megpróbálják. **(Az egymás után következő szóismétlésekről igen, itt azonban több hasáb választja el egymástól őket. Vagy úgy gondolod, hogy a témául szolgáló vírus nevét az egész cikkben csak egyszer lehetne leírni?)** Amúgy valamit kitalálhatnátok a papírral, mert nagyon fénylik; napsütésben olvashatatlan. **(Na ezzel egy ideig még nem lesz gondunk, ahogy kinézek az ablakon, éppen szakad a hó.)** Ezeket nem fikázásnak írom, csak mégis.
De hogy valami jót is mondjak így a végére: az új design jó, tetszik. Ja, és egy kérdés: lesz majd valami Levrov mint olyan, külön szerkesztővel meg minden, vagy marad a mostani triumvir? És még valami: a King of the road lesz valamikor teljes játék, vagy sem?
Na, további jó munkát, régi előfizetőtök:
Thunder

Majd mindenre reagáltam közben, csak a kérdéseid maradtak a végére: én személy szerint nagyon remélem, hogy marad a triumvirátus, mivel most épp Sasa a nyomda felé szédeleg, a Hancu a prágai úti holmit pakolgatja odahaza, úgyhogy nyakamba szakadt a teljes levrov, és ezt a jövő hónapban nem szeretném megismételni. A King of the Roadról letettünk, mivel gondok vannak vele néhány XP-s rendszeren.

GTA 4

Sziasztok!
Nagyon király az újság! Azt szeretném megkérdezni hogy a GTA- 4 mikor jelenik meg kb.?!
Előre is köszi, Viktor
Ui: Tényleg király az újság! Köszi, tegyetek be az újságba, köszi!

**A Grand Theft Auto: San Andreas egészen pontosan ez év októberének végén jelenik meg, igaz akkor még PS2-re. Az eddig követett gyakorlatból kiindulva ezt bő fél évvel fogja követni a PC-s verzió, tehát 2005 tavaszán már izgulhatunk.
Ui: Nincs mit, betettelek, nincs mit.**

Dijeső

Hali,
Nagyon tetszik az új újság, jók a rovatok, stb. Van egy 5letem az újság jobbá tétele érdekében. Az az 5letem hogy legyen minden hónapban, "A hónap FPS-e, TPS-e, Stratégiája, Akciójátéka, Kalandjátéka,....." és még sorolhatnám. Azaz minden hónapban a legjobb, fönt említett kategóriák játékának adnátok egy díjat. Ha ezt bevezetnétek, jó lenne, ha már a márciusi számban is benne lenne.
U.I.: Ha betesztek, megköszönöm.
U.I.2: Szerintem sokan támogatnák ezt az ötletet.
Skullkid

Ezzel csak az a gond, hogy ha az adott hónapban pl. csak egyetlen kalandjáték jelenik meg, akkor az automatikusan meg kéne hogy kapja a hónap kalandjátéka címet, ami alaposan rombolná „A hónap ...-je" címek értékét, és lassan értelmét és rangját vesztené a titulus. De azért köszi az ötletet.

Bruce Payne vagy Max Lee

HI Guru!
Azt szeretném kérdezni, hogy a Max Payne-ben nem tudok karatézni. **(Ez a kérdés volt?)** Mert a múltkori PC GURU-ba írtátok, hogy lehet benne bunyózni. A múlt-

kori DVD mellékleten hogy lehet olyat csinálni, hogy felugrik a Max és megfordul a levegőbe és előkap egy stukkert. Egy kis segítséget kérek töletek. Előre is köszi!
Danee

Nem, az alap Max Payne-ben nem tudsz karatézni, csak lőni, de azt sokat. Létezik viszont egy mod, egy kiegészítés hozzá, ami igazi Mátrix-hangulatú harcot tesz lehetővé. A neve Kung-fu mod, és fent is volt valamelyik DVD-nken, de megtalálod az alábbi weboldalon: kungfu.maxpayneheadquarters.com

Teljes játék, szpoilerrel

Sziasztok!
Lenne egy kérdésem a teljes játékokkal kapcsolatban. Gondolom nem én vagyok az egyetlen olvasó aki nem utolsó szempontként a teljes játékokat figyeli az újságokban. Nem tudom a többiek hogy vannak vele, de (és ez az én véleményem) nem szeretem túlzottan az akció v. autós játékokat. Persze vannak olyanok, amikkel én is játszom (pl.: Prince of Persia: The Sands of Time - mégegyszer köszi a helpért), de nem rajongok túlzottan értük. Ahogy én láttam (lehet hogy rosszul), az utolsó évben megjelent újságok 1/3-ában akció és autós a teljes játék, alig találni valahol egy elvétett kaland v. szerepjátékot (ezek a műfajok a kedvenceim

KÉPALÁÍRÁS PÁLYÁZAT

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség Zelei Gábor alábbi pályaművét találta a legjobbnak:

"Látod, a PC Guru a legerősebbeket is leveszi a lábáról"

További dobogós megoldások:

"Végre megnyitotta kapuit a vietnámi talajgimnasztika világbajnokság"
Keil Péter

"Így jár az, aki GameS***-t vesz"
Földesi Tibor

A győztesnek gratulálunk, nyereménye egy eredeti Chrome játékprogram.

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

PRÓBÁLTAD MÁR ON-LINE?

Felvételi verseny a világhálón

Na, ki a király a felvételizők országában?- teszi fel a kérdést a Felvételi Információs Szolgálat (FISZ) Országos On-line Próbaérettségi és Próbafelvételi Versenyének szlogenje. A **www.felvetelizo.hu** oldalon március 16-tól induló versenyen bárki bebizonyíthatja, hogy mennyire ért a történelemhez, vagy az irodalomhoz. A stratégiával ötvözött internetes történelmi és irodalmi kvízjáték ugyanis az érettségi és a felvételi teljes lexikális adatbázisából épül fel, mintegy 40 ezer kérdésből. Így minél többet játszik valaki az oldalon, egyre kisebb lesz a valószínűsége annak, hogy a felvételin olyan kérdést kap majd, amelyre nem tudja a helyes választ. A küzdelemre elsősorban középiskolásokat és tanárokat várnak a szervezők, de külön kategóriában indulhatnak a már érettségizett, tudásukat felfrissíteni akaró idősebbek is. 2003-ban, az első on-line versenyen a legszorgalmasabb játékos 40 nap alatt 562 csatát vívott, és ezzel majdnem három és fél millió pontot szerzett. Idén a négy gimnáziumi korosztály minden képviselője korosztályos lebontásban versenyezhet, és megmérheti, hol áll a felvételi felkészülésben a többi diákhoz képest. A **www.felvetelizo.hu** első on-line középiskolai versenyén - 2003 tavaszán - 733 középiskola és 15 ezer játékos vett részt. A regisztráltak száma mára meghaladta a 25 ezret. A versenyt a **www.fisz.hu** oldalt működtető FISZ rendezi, így a regisztráció mindenki számára ingyenes. Ahhoz, hogy valaki résztvevője legyen a megmérettetésnek, nem kell mást tennie, mint egy rövid regisztrációt követően, május 5-ig a lehető legtöbb játékot megnyerni, a lehető legjobb átlagpontszámmal. A regisztrációkat már most fogadják az oldalon a szervezők, és elindult egy teszt-időszak, melynek keretében mindenki gyakorolhat. A regisztráló diákok nemcsak magukat, hanem iskolájukat is képviselik a játékban: a legjobb eredményt elérő középiskolák pedig értékes díjakkal gazdagodhatnak. A tanulmányi verseny legjobbjai több mint 3 millió forint értékben vihetnek haza ajándékokat. A versenykiírásról és a részletekről további információ olvasható a **www.fisz.hu** és a **www.felvetelizo.hu** oldalon.

FISZ Szerkesztőség és Hírügynökség

(H)

+ a stratégia). Szerintem megugrattathatnátok ezeknek a műfajoknak a mennyiségét.

Azt is észrevettem, hogy ti mindig kb. 4000.- Ft értékű játékokat raktok az újságba. Ezek alapján (szerintem nem én vagyok az egyetlen, aki örülne neki) berakhatnátok az újságba teljes játéknak pl. a Ghost Master, Inquisition, Age of Wonders 2, Syberia játékokat. Előre is köszi, tudom hogy marha nagy KÉRÉS, de szerintem nagyon sokan örülnének, ha egy ilyen nem túl régi lenne a teljes játék a PC GURUban (:AMI MELLESLEG A LEGJOBB SZÁMÍTÁSTECHNIKAI ÚJSÁG:). Mint azt már előzőleg mondtam (bocs írtam) KIRÁLY az újság,
CZARNOLD

Akkor most bizonyára örülsz, hiszen egy se nem akció, se nem szimulátor szerepel e havi korongunkon. És bár a Cultures 2 után ismét egy akciójáték következik (itt viszont megdől a 4000 Ft-os elmélet, hiszen a Gorky jelenleg is 9-10e körül kapható), annyit elárulhatok, hogy fogsz te még örülni sokat ebben az évben. Csak neked elárulom, hogy idén például felkerül még egy Tycoon, lesz Pokoli Szomszédok magyarul... na a Sasa visszaért a nyomdából, úgyhogy inkább csendben maradok, mielőtt elkezdene csúnyán nézni.

Jobb később, mint soha

Sziasztok, van egy problémám. A PC Guru 2003/5 számban benne volt a HOMEWORLD című teljes játék, csak nem volt hozzá CD kulcs. Megkérlek, hogy küldjétek el, ha van rá lehetőségetek. Előre is köszönöm.

**Benne volt a kód, ez volt az az ominózus eset, amikor egy külön papírlap tartalmazta a számsort. Na de ha elveszett, használd ezt:
NAF4-BAC2-PYS6-GYR6-7397**

No akkor ennyi volt erre a hónapra a móka (leveleiteket továbbra is a levrov@pcguru.hu címre küldhetitek), a többi helyet kiszorította valamiféle hirdetés, úgyhogy akkor zárjuk is rövidre:

Sziasztok
JuliuS

> MOZI

> NAGY HAL

Tim Burton eddigi megjelent munkái (Batman, Ed Wood, Az álmosvölgy legendája stb.) közel álltak szívemhez, ezért hatalmas várakozással ültem be legújabb mozijára, a Nagy halra. Tim ezen műve némileg elrugaszkodik a tőle megszokott világtól, a képregényhősöktől és a képzelet szülötte fura lényektől. Egy dolog azonban változatlan maradt, és ez nem más, mint Tim Burton egyedi látásmódja és rendhagyó történetmesélése. Talán éppen ezért tartottak sokan attól, hogy a valós világban játszódó történet elveszik majd Burton fantáziavilágában, azonban szerencsére nem így történt (ezt alátámasztja a számtalan Golden Globe és Oscar jelölés is). Bátran kijelenthetem, hogy a Nagy hal Tim pályafutásának eddigi legjobb, legkiforrottabb darabja!

5/5

A Nagy hal klasszikus mese, amelyben Edward Bloom, a nagy mesélő és kiváló anekdotázó különös, színes fantáziájával mindenkit levesz a lábáról, még azokat is, akik el sem hiszik világkörüli útjáról, óriásokról, boszorkányokról, és csengő hangon éneklő sziámi ikrekről szóló elbeszéléseit. Egyedül saját fiát nem győzi meg. Ő egyszerűbb, szerethetőbb apára vágyik. Amikor azonban kiderül, hogy Edward halálos beteg, fia a halálos ágyán mégis beszélgetésbe kezd vele. Szeretné végre megismerni az apját, és meglátni, hogy az általa vélt sok-sok hazugság mögött valójában mi is lakozik...

A film tehát Edward életét mutatja be úgy, ahogy ő visszaemlékszik rá. Megismerkedhetünk egy hébehóba farkasemberré váló cirkuszigazgatóval, a világ legmagasabb emberével, megtudhatjuk, hogy a legveszélyesebb háborús bevetéseken hogyan intézhetünk el egyetlen mozdulattal állig felfegyverzett katonákat, és rájövünk, hogy a valóság és a fantázia világa nincs is olyan távol egymástól.

Összegzés:
Tim Burton filmje – mint mindig – most is magával ragadott. A csodálatos operatőri munka, a Burtonre oly jellemző fekete humor, a képzelet és a valóság mezsgyéjén egyensúlyozó jelenetek és karakterek, az emberi kapcsolatokat meseszerűen bemutató, mégis hiteles párbeszédek és képek mind olyan élménnyel ajándékoztak meg, amit hollywoodi filmtől már nagyon rég nem kaptam. Tim maradt a régi: sajátságos látásmódjával csak mesél és mesél, ám sokkal többet ad, mint eddig bármikor. Kötelező darab!

Sasa

> AZ UTOLSÓ SZAMURÁJ

Tom Cruise mostanában nem tartozik a legtermékenyebb színészek közé (évente egy-két szerep), azonban ő az az ember, aki tömegeket csábít a mozikba, milliós bevételeket produkál, mellesleg a képe jól illene bármely lexikon „sztár" címszava mellé. Ennek köszönhetően minden filmjét hatalmas várakozás előzi meg. Nem volt ez másképp Az utolsó szamuráj esetében sem, hosszú ideje ott szerepelt a „meg kell nézni" listán. Bár a kritikusok fanyalognak, az egyszeri mozilátogató – a film alapvető hibái ellenére – tartalmas szórakozás részese lehet, ha jegyet vált az alkotásra. Edward Zwick rendező már bizonyította vonzalmát a monumentális cselekmények iránt (Szenvedélyek viharában), és ezúttal is hasonló ösvényen jár. Munkáját sikerült is elég jól megvalósítania, egészen a mozi kétharmadáig, ahol nem tudta kikerülni a szentimentalizmus és a giccs buktatóit, így a végkifejlet nagyon nem odaillő happy endbe torkollik. Ezt leszámítva igen korrekt mozival van dolgunk: színészileg mindenki megállja a helyét, amit ékesen prezentál a Golden Globe-ok sora, és Ken Watanabe Oscar-jelölése. A John Toll által fényképezett mesebeli tájak magával ragadják a nézőt, csakúgy, mint a dinamikus és látványos akciórészek, a lélegzetelállító összecsapások. Ezek mellett már csak hab a tortán Hans Zimmer zenéje, ami nagyon sokat dob a film élvezeti értékén. Ha a rendező és a forgatókönyvíró kicsit jobban odafigyel a lezárásra, sikerült volna valami egészen egyedit alkotniuk – de valószínűleg a nagyobb jegybevétel reményében a könnyebben fogyasztható megoldást választották, így korrektül összerakott mozit, de semmi esetre sem maradandó élményt sikerült összehozniuk.

4/5

Összegzés:
Hollywood elindult keletre. Látványos szamurájfilm, erős nyugati ízzel és a mára már Japánban is nemzeti hős Tom Cruise-zal.

> GÓTIKA

A horrorfilmek ki tudja hányadik virágkorukat élik, és 2004-ben eljutottunk arra a pontra, amikor már annyira nincs új a Nap alatt, hogy az okos lopást is dicshimnusz övezi. Kétség nem fér hozzá, a mindennapok embere szereti, ha feszültségét levezetheti a mozitermekben, így ezeknek az alkotásoknak mindig helyük lesz a filmszínházakban. Sajnos azonban eljutottunk odáig, amikor a reggeli fogmosás ijesztőbb a legtöbb aktuális borzongató „remekműnél"...

2/5

Hősnőnk (Halle Berry) elmegyógyász, ám egy napon brutális gyilkosság vádjával a rács mögött találja magát, és rá kell jönnie, amit eddig őrültnek hitt, az a szörnyű valóság. Nem éppen eredeti fordulat, de talán sikerül kihozni belőle valamit – gondolhatnánk. Ha így van, sajnos tévedünk, mert rá kell jönnünk: csupán az emlékezetes Hatodik érzék gyenge utánérzését kapjuk, viszonylag érdekes környezetben, némi thriller beütéssel. Hiába az impozáns szereplőgárda (Berry, Robert Downey Jr., Penelopé Cruz), a színészek nem tudják elsimítani a forgatókönyv ötlettelenségét, és a várva várt feszültség is elbújik valahol a sarokban. Az Európában már bizonyított rendező, Mattieu Kassovitz az amerikai filmgépezet része lett. Rendezése elveszti a néző érdeklődését, ami hamar átcsap abba a – minden film esetében kínos – felismerésbe, hogy tudjuk, mit rejtenek az előttünk álló percek. Ezen pillanat bekövetkeztétől a Gótika egyetlen rejtélye maga a cím, ugyanis nem derül ki, mit rejt a hangzatos megnevezés, tudniillik a történet mellőz bármilyen gótikára utaló momentumot. Ismét olyan alkotás érkezett a mozikba, mely anyagi megtérülését illetően stabil rajongótáborra támaszkodik, anélkül, hogy egy percig is figyelembe venné annak igényeit...

Összegzés:
Eredetiség és feszültség nélküli próbálkozás, kiszámítható, ásításra ösztönző végkifejlettel.

Birkás Péter

DVD

NÉMÓ NYOMÁBAN (2 LEMEZ)

Rendező: Andrew Stanton, Lee Unkrich
Szereplők: rajzfilmfigurák
Hang: magyar, angol, cseh (Dolby Digital 5.1 EX)
Kép: 16:9 (1.78:1)
Felirat: magyar, angol, bolgár, cseh, szlovák
DVD start: március 30.
Forgalomba hozza: InterCom

Minden idők legsikeresebb animációs filmje a mozikban (még a Mátrix harmadik epizódját is felülmúlta), amely amerikai megjelenése után néhány nappal máris az egyik legkelendőbb kiadvány lett DVD-n!

A világ óceánjaiban több mint hárommilliárd hal él. Pizsi és Szenilla azonban egyetlen egyhez ragaszkodik közülük. Pizsi fiát, Némót keresik, aki elsodródott szülei mellől, majd behálózta egy könnyűbúvár; azóta egy fogorvosi várószoba akváriumában raboskodik.

A gyermekét féltő apa és társa hosszú vándorútra indul, miközben egy pillanatra sem tévesztik szem elől az elrabolt poronty nyomvonalát. Út közben Pizsiből igazi hős válik: szerez néhány barátot és túlél jó néhány ellenséget. Megússza a találkozást cápákkal, teknőcökkel, kanalas gémekkel és az óceán többi veszélyes vagy kelekótya szerzetével.

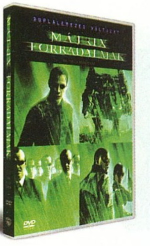
5/5

Miközben a kalandjain és a rengeteg felmerülő akadályon igyekszik keresztülevickélni, fiacskája sem tétlenkedik: fantasztikus szökési tervet forgat a fejében...

Extrák: A film duplalemezes extra változata minden képzeletünket felülmúlta. A teljes egészében honosított extrák (minden magyar nyelvű szinkronnal vagy felirattal lett ellátva, beleértve a menüt is) a Gyűrűk urához hasonló minőségű, és mennyiségű információt kínálnak. A Pixar animációs filmjeinél megszokhattuk, hogy minden korongra felkerül a cég egy régebbi animációs rövidfilmje. A Némó korongján minden idők egyik legszellemesebb és legviccesebb rövidfilmje szerepel, a Nippfelkelés, mely egy folyadékkal teli üvegfélgömbbe zárt hóember történetét meséli el (rendhagyó módon a kisfilmet magyar nyelvű audiokommentárral is ellátták). Ha már audiokommentárról esett szó, mindenképpen meg kell jegyezni, hogy a Némó nyomábanhoz kapcsolódó teljes audio- és kisfilmekből álló videokommentár a Mátrix DVD-hez hasonlóan működik, azaz a film nézése közben néha felvillanó fehér halacskára kattintva az éppen aktuális jelenethez fűződő rövid dokumentumfilmeket nézhetünk meg. Mivel a Némó alapjában véve gyermekfilm, a készítők a kissrácokra gondolva rövid, ismeretterjesztő dokumentumfilmeket is készítettek, amik közül a legérdekesebbre A korallzátony felfedezése című film sikerült. Ebben Jean-Michel Cousteau, és az animációs filmben szereplő halak érdekfeszítő és humoros formában mutatják be az óceánok élővilágát. Ha már a dokumentumfilmeknél tartunk, semmiképpen sem szaladhatunk el a Pixar Studio életét bemutató rövidfilm mellett, amelyből egyértelműen kiderül, hogy az animációs filmek készítői egytől egyig humoros és kissé őrült figurák. A különleges extrák sorát a Duna TV szünetjeléhez hasonló virtuális akváriumok zárják, amiket bekapcsolva órákig gyönyörködhetünk a filmben szereplő fogorvos akváriumában.

A DVD-n a felsoroltakon kívül természetesen megtaláljuk az elmaradhatatlan filmbemutatókat, videoklipet, moziplakátokat és a mesefilmekre jellemző, gyermekeknek készült minijátékokat, miknek köszönhetően az év eddigi legigényesebb DVD-jéhez juthatnak hozzá a film szerelmesei.

MÁTRIX – FORRADALMAK (2 LEMEZ)



Rendező: Andy Wachowski, Larry Wachowski
Szereplők: Keanu Reeves, Carrie-Ann Moss, Laurence Fishburne, Hugo Weaving, Jada_Pinkett Smith, Monica Bellucci, Mary Alice, Ngai Sing
Hang: magyar, angol (DD 5.1),
Kép: 16:9 (2.35:1)
Felirat: magyar, angol,
DVD start: április 6.
Forgalomba hozza: Warner Home Video

A Mátrix trilógia befejező darabja a második epizódhoz hasonlóan megosztotta rajongóit. A film Amerikában megbukott, a Watchowski rendezőpárost a legrosszabbnak kijáró Arany málna díjra jelölték. Akadtak azonban olyanok is jócskán, akiknek tetszett a Forradalmak, és úgy érezték, hogy a testvérpár az Animátrixszal és a három filmmel kerek egészet alkottak és minden idők legjobbjai között emlegetik. Hogy kinek van igaza, azt a DVD megjelenése kapcsán fölösleges lenne firtatni, hiszen akinek tetszett, az úgyis megveszi, a tétovázó vásárlójelölt pedig a töméntelen mennyiségű, és minőségű extra miatt adja be majd a derekát. A trilógia befejező részében az emberek és gépek közti elkeseredett háború katasztrófával fenyegető záróakkordjához érkezik: Zion katonái, bátor civil önkéntesekkel az oldalukon, mint Zee és a Kölyök, kétségbeesetten harcolnak, hogy visszaverjék az őrszemek támadását, amikor a géphadsereg fúrása már a rejtekhelyük közelébe ér. A teljes megsemmisüléssel szembesülve az emberiség utolsó bástyájának lakói nem csak saját életükért, de fajunk jövőjéért is küzdenek, miközben Neo és Trinity messzebbre merészkednek, mint eddig bármelyik ember – végzetes és mindent eldöntő utazásra indulnak a Föld felperzselt felszínén a gépek városának szívébe. Ebben a hatalmas mechanikus metropoliszban Neo szemtől szembe kerül a gépek legfőbb vezérével, a Deus Ex Machinával, és alkut köt vele, hiszen ez a haldokló világ egyetlen reménye a túlélésre.

5/5

Extrák:
A Forradalmak az első két epizódhoz hasonlóan számtalan igényes, informatív és magyar nyelven feliratozott extrával lát napvilágot. A szokásos, másfél órás Így készült a trilógia harmadik része című werkfilm mellett kisfilmekben betekinthetünk a Bullet Time technológia fejlődésének történelmébe, a trükkök készítésének kulisszái mögé, megnézhetjük Neo és Smith ügynök küzdelmének felvételeit, és elleshetjük a klasszikus díszletépítés titkait.

MY FAIR LADY (2 LEMEZ)

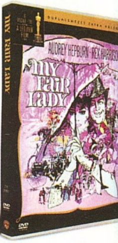
A fél világot meghódította az éppen száz éve született Cukor György szuperprodukciója, George Bernard Shaw Pygmalionjának musical-filmváltozata. A fülbemászó dallam mellé értő kézzel kevert szellemes párbeszédeket és látványos jeleneteket a rutinos közönségfilm-rendező. Az eredeti shaw-i történet fanyarabb, a My Fair Lady érzelmesebbre sikerült, de ez remekül illik Audrey Hepburn varázslatos lényéhez és játékához. A musical filmváltozata érdekes magyar vonatkozással bővült azáltal, hogy a rendező megteremtette Kárpáthy Zoltán, a jóképű, szélhámos magyar világcsavargó alakját.

5/5

Az 1994-ben restaurált változat szolgált alapul a film digitális átiratához, amelynek köszönhetően Lerner és Loewe My Fair Ladyjét ma éppoly káprázatos és „csudijó" pompában élvezhetjük, mint az eredeti közönség 1964-ben.

Extrák:
Két hónappal ezelőtt szomorúan keseregtem a Halászkirály legendája kapcsán, és letörten vettem tudomásul, hogy Gilliam gyöngyszeme extrák nélkül került a boltok polcaira. Akkor az extrák hiányát a film korára fogtam, de ma már belátom, hogy az efféle igénytelenségre egyszerűen nincs mentség – hiszen a szintén nem mai gyerek My Fair Lady második korongján annyi extra van, mint napjaink legnépszerűbb szuperprodukcióinak DVD-in. A készítők audiokommentárja mellett most a duplalemezes változatnak köszönhetően betekintést nyerhetünk a film forgatásának kulisszatitkaiba, ellátogathatunk a fim Los Angeles-i bemutatójára, és megtudhatjuk, milyen hatást gyakorolt a klasszikus film Martin Scorsese munkásságára, és meghallgathatjuk Rex Harrison beszédét az Arany Glóbusz gálán, és együtt örülhetünk a sztárokkal a díjátadásokon.

Rendező: George Cukor
Szereplők: Audrey Hepburn, Rex Harrison, Stanley Holloway, Wilfrid Hyde-White, Gladys Cooper
Hang: angol (Dolby Digital 5.1), német (Stereo), spanyol (mono) (Surround)
Kép: 16:9 (2.40:1)
Felirat: magyar, angol, arab, bolgár, cseh, dán, finn, francia, görög, héber, hindi, holland, horvát, izlandi, lengyel, német, norvég, olasz, orosz, portugál, spanyol, svéd, török
DVD start: március 23.
Forgalomba hozza: Warner Home Video



Sasa

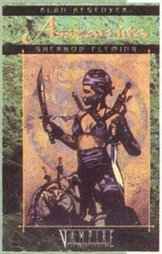
KöNYV

A kötet íróját és főhősét, Drizzt Do'Urdent szinte biztos, hogy nem kell bemutatni egy olvasónknak sem. A világszerte ismert sötételf kalandjait minden valamire való fantasy-rajongó ismeri , így az Örökség címre pillantva kérdően húzhatják fel szemöldöküket, miért is foglalkozunk ezen regénnyel. Aki mégsem jártas eléggé a témában, annak érdemes tudni, hogy utánnyomásról van szó, tehát nem friss kaland részesei lehetünk, hanem egy régebbi siker újrakiadását vehetjük a kezünkbe. Drizzt, Bruenor, és Wulfgar vakmerő kalandjaik után a Mithrill Csarnok biztonságában élvezik a békés élet nyugalmát. Van azonban valaki, aki nem felejt, és a távolból igyekszik véget vetni a renegát drow életének. Ő Lloth, Mélysötét birodalmának pókistennője, és elég elszánt ahhoz, hogy kegyetlen tervét bármi áron megvalósítsa. A Drow örökség sorozat első darabja a jól megszokott Salvatore-színvonalat képviseli. Sok irodalmi értéket nem képvisel, de pillanatok alatt magával ragadja olvasóját, és nem hagyja nyugodni addig, amíg el nem érkezünk a záró mondatokig. A kiadvány egyetlen hibája a viszonylag ötlettelenre sikerült borító, amit azonban bőven kárpótol a mesteri tartalom.

4/5

R. A. SALVATORE
ÖRÖKSÉG

Kiadó: Delta Vision



GHERBOD FLEMING
ASSZAMITA (KLÁNREGÉNYEK VII.)

Kiadó: Delta Vision

Abban a pillanatban, ahogy elértünk a könyv százötödik oldalához (mellette pedig végigküzdöttük magunkat az előző hat részen) elmondhatjuk magunkról, hogy elérkeztünk a Klánregények feléhez. Még egyszer ennyi olvasmány vár ránk, tehát sejthető: az igazi meglepetések csak ezután fognak következni. A hetedik kötet az Asszamiták világába kalauzol minket, azon belül is Fatima al Faqadi hétköznapjaiba, aki a bérgyilkos klán egyik impozáns, és halálosan veszélyes tagja. A cselekmény szorosan kötődik a megelőző darab, a Lasombra történéseihez, és nem csak az események, de a szereplők is összetalálkoznak. Újra felbukkan Lucita és nemzője Moncada, a Szabbat kardinálisa. Fatima feladata, hogy mindkettejük létének véget vessen, ezáltal biztosítva saját halhatatlanságát. Maga a Szabbat vezér nem is jelentene problémát a profi halálosztónak, azonban Lucita már sokkal keményebb dió, hiszen szorosabb kapcsolatok fűzik hozzá, mint egy átlagos célponthoz. Miközben az orgyilkos vámpírnő hűség és érzelmek között vívódik, tovább bonyolódnak a Kamarilla elleni támadások szálai, és ezúttal jó néhány titokra fény derül az eddigi homályos események sorozatából. Sajnos ez a kötet nem tartozik a legizgalmasabbak közé, nem olvastatja olyan folyékonyan magát, némi türelem szükséges, hogy végigverekedjük rajta magunkat. Ettől függetlenül kár lenne kihagyni, hiszen számos olyan hasznos információ birtokába juthatunk, ami teljesen új fényben tünteti fel az eddig olvasottakat.

3/5

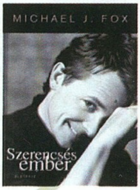
A Vissza a jövőbe trilógia, és még megannyi nagy sikerű film és tévésorozat kölyökképű sztárja 1998-ban az egész világot megdöbbentette bejelentésével, miszerint gyógyíthatatlan Parkinson-kórban szenved. A népszerű színész – aki akkor már hét éve küzdött titokban a betegséggel – azóta minden alkalmat megragad, hogy felhívja a világ figyelmét a kórra. Eredetileg 2002-ben íródott, magyarul azonban csak nemrég megjelent önéletrajza is ezt a célt szolgálja. Michael humoros, néhol tragikomédiába fordulóan önironikus stílusban írja le életét, pontosan úgy, ahogy az általa megformált karakterek alapján várnánk tőle. Éppen a könnyed stílus miatt torokszorító élmény azokat a részeket olvasni, ahol a Parkinsonról ír. A könyvet – bár nem kerüli ki a szokásos bulvártémákat (hősünk Kanadában töltött gyermekkora, a filmes és tévés karrier, megismerkedése majd házassága Tracy Pollan színésznővel stb.) – egyértelműen uralja a betegség nyomasztó története. Az íróval együtt éljük át a pánikot, a tagadást, a beletörődést, és a betegség elleni küzdelem reménytelenségét, s talán eljutunk arra a pontra is, ahová Michael, akinek a szörnyű kór adott lehetőséget arra, hogy kellőképpen értékelni tudja magát az életet. A könyv végére magunk is megértjük, miért nem az álomszerű filmes karrierje miatt érzi magát Michael szerencsés embernek, hanem azért, mert népszerűségét kihasználva támogatni tudja a betegség gyógymódjának kutatását, és segíteni több millió parkinsonos sorstársán.

(A könyv kiadásából származó teljes bevétel a Parkinson-kórosokat segítő Michael J. Fox Alapítványt gazdagítja)

5/5

MICHAEL J. FOX
SZERENCSÉS EMBER

Kiadó: Geopen



CIVILIZATION: THE BOARDGAME

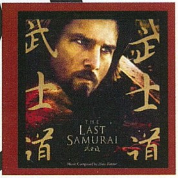
Társasjáték

Sid Meier legendás, Civilization című stratégiai játékát mindenki ismeri – annál kevesebben az ez alapján készült társasjátékot! Már a hatalmas világtérképet formázó játéktábla lázba hozhatja a vérbeli társasjáték-rajongókat, és a lelkesedés nem is hiábavaló. A táblás verzióban az eredeti játék minden vonása – felfedezés, városfejlesztés, háború, találmányok és csodák – képviselteti magát, a győzelem érdekében koncentrálhatunk a tudományra, a harcra vagy a diplomáciára. Bár a játék alapjai nagyon egyszerűek (a városaink termelnek minden körben pénzt, ebből vehetünk katonákat, találmányokat, illetve újabb városokat), rengeteg stratégiai és taktikai lehetőséget rejt magában. Különösen mókás a találmányok rendszere: ha egy játékos feltalál valamit, annak gyümölcsét az összes többi is élvezheti (tehát ha mondjuk én feltalálom a puskaport, te is gyárthatsz ágyút), de mindenkinek adót kell fizetnie a feltalálónak minden alkalommal, ha a találmányát használja (esetünkben: ha ténylegesen legyárt egy ágyút). Bizonyos találmányok megszerzésével átléphetünk a következő civilizációs korszakba (ezekből négy van), ilyenkor teljesen felborulnak az erőviszonyok, hirtelen felértékelődnek bizonyos nyersanyagok, mások értéküket vesztik, és az új harci egységek megjelenésével felborul a hadi egyensúly is. A négyféle egységet (gyalogos, lovas, tüzér és hajó) használó harcrendszer aránylag egyszerű, a célnak megfelel, de sajnos túl nagy a szerencse szerepe a csata eredményének eldöntésében. Bár játékstílusunk erősen befolyásolja a játék hosszát, 5-6 órán belül nemigen fogunk a végére jutni.

4/5

Hancu

ZENE



HANS ZIMMER

LAST SAMURAI SOUNDTRACK

Kiadó: EMI

5/5

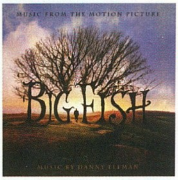
Aki kicsit is járatos a filmes muzsikák világában, annak bizonyosan ismerősen cseng Hans Zimmer neve, és azonnal beugrik a zseniális Szikla, az Esőember, vagy a Gladiátor, melyek egyaránt a mester munkái. Zimmer előző műveihez hasonlóan ismét nagyzenekari mű részesei lehetünk, tizenegy szám keretein belül. Bár a film címe azt engedi sejtetni, hogy keleti motívumok lesz a középpontban, ezek mégsem kaptak akkora szerepet a komponálás során, mint gondolnánk. A főszerep a jól bevált hangszereknek jutott, néha ugyan felbukkannak mellettük Japánt idéző dallamok, de összességében a lemez mégis nyugatiasnak, és néhol kissé kommersznek tűnik. Ennek ellenére a dolog működik, és igazán egyedi kikapcsolódást nyújt, főleg ha egy megfelelő könyv társaságában hallgatjuk. A film cselekményét végigkövető számok nyugodt stílusban indulnak, majd az idő múlásával fokozatosan térünk át a lendületesebb taktusokra, s ez a kettősség végigkövethető az egész albumon. A váltások azonban kiválóan illeszkednek egymáshoz, a vonósok, dobok és egyéb ütősök összhangja öröm a fülnek, és újrahallgatásra ösztökélik a filmes aláfestések kedvelőit. Az Utolsó szamuráj filmzenéje kiemelkedő darabja műfajának, érdemes meghallgatni, Zimmer úr rajongóinak pedig egyenesen kötelező darab.

4/5

A 2003-as évszám ne zavarjon meg senkit, a lemez tavalyi debütálása ellenére még idén is bőven megállja a helyét. A Juventus Mix sorozat bizonyosan jól ismert mindenki számára, jelen lemezünk ezen család tagja, még ha csak szegről-végről is. A minőség közelíti az ötödik darabjánál járó széria színvonalát, de teljes egészében nem éri el azt. A nem elhanyagolható különbség két jól érzékelhető dolog eredménye. Elsősorban: nem egészen a miénk, hisz végig külföldi szerzemények követik egymást, nincs benne az a bizonyos magyar íz, mely a sima mixekre oly jellemző volt. A második, legfőképp befolyásoló tényező a mixer személye, hiszen ennél az albumnál nem Nagyember állt a keverőpult mögött, hanem kollégája: Suri Imre. Ennél fogva hiányzik a már emlegetett hangulat, ami kétségtelenül az előd nagy érdeme volt. A félreértés elkerülése végett: ez igen jó lemez, főleg ha valaki odavan a rádióállomások aktuális slágereiért, de nem több jól megszerkesztett válogatásnál, a megelőző év legnagyobb sikereiből (Beyonce, Sean Paul, Justin Timberlake, Kate Ryan, ATB, In-Grid stb.). Tizenkilenc slágerlistás szerzemény ügyesen összeállítva, több mint egy órás, lendületes monstre szám formájában, garantálva a tökéletes partihangulatot. Minden előadó szerzeménye elejétől-végéig hallható, így ami a legjobban hiányzik, az a Juventus Mixek védjegyének számító „mindenhonnan a legjobb fél perc" elv. Ezeket az apróságokat leszámítva rendben van a dolog, ott a helye minden jobb házibuliban, de nem árt, ha mellette lopva előkapunk egyet a jól bevált öt régi közül is.

JUVENTUS HITS 2003 PARTY MIX

Kiadó: Sony Music



DANNY ELFMAN

BIG FISH SOUNDTRACK

Kiadó: EMI

5/5

Aktuális zenei rovatunkban két mozis korong kapott helyet, ám a Tim Burton rendezésével jegyzett Nagy hal összeállítása kicsit más mintát követ, mint az Utolsó szamurájé. A ránk váró egy óra nem csak aláfestő zenével csábít, hanem a filmben szereplő dalokat is tartalmazza. Ezek közül a lemez nyitótételéül szolgáló Pearl Jam szám fantasztikus választás volt a zenei szerkesztő részéről. A Man of the Hour félelmetes hangulatot teremt, mely egyébként tökéletesen jellemzi az egész mozit, és megalapozza a zenéhez történő hozzáállásunkat (természetesen pozitívan). A folytatásban felcsendül még Bing Crosby, Buddy Holly, Elvis Presley és a The Vouges egy-egy szerzeménye, garantálva a kellemes akusztikus élményt. Letudván a híres előadókat, áttérünk a képregényhős-dallamok (Batman, Darkman, The Flash, Pókember, Men in Black, Hulk) nagy szakavatottjának, Danny Elfmannek szerzeményeire. Ezeket a muzsikákat el sem lehetne téveszteni, első hallásra feltűnik: bizony ezek kísérő melódiák, de azok közül a legjobbak. Mr. Elfman ez idáig inkább azok közé tartozott, akik a filmmel együtt élvezhető zenét készítenek, de ezúttal olyan szerzeményeket tett le az asztalra, melyek a vetítőben látható képsorok nélkül is megállják a helyüket. Varázslatos, relaxálós pillanatok várnak ránk a tizenkét számot végighallgatva, ezek jól illeszkednek a mélabús, mégis szórakoztató filmhez. Könnyed zongora- és gitárbetétek, megtoldva mindenféle fúvós és ütős kísérettel, néhol enyhe country beütéssel. Bár egészen más megoldásokkal dolgozik, a Big Fish éppúgy előkelő helyre kerül a filmzenék között, mint már említett társa. Főleg a filmbarátok fogják értékelni, de megéri másoknak is odafigyelni rá!

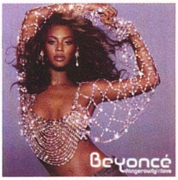
4/5

A lemez borítóján pózoló hölgyet nagy valószínűséggel már nem kell senkinek bemutatni, ha máshonnan nem, a Destiny's Child nevű lányformációból ismert lehet, de szólókarrierje is bevéshette a nevét emlékezetünkbe. Kezdődött mindez a Bonnie and Clyde című dallal, ahol először tűnt fel Jay Z oldalán, akadt egy filmszerep (Austin Powers: Aranyszerszám), majd folytatódott a Crazy in Love című megaslágerrel. A történet innen már valószínűleg ismerős, hiszen egy időben (még talán ma is) a csapból is ez folyt, majd érkezett a szólóalbum, díjtenger, és jelenleg mindenki a gyönyörű Beyonce-t imádja. Ami nem véletlen, hiszen keveseknek szokott sikerülni a kitörés a megelőző együttes árnyékából, s ha igen, nem ilyen eszméletlenül gyors módon. Az elismeréseknek van is alapja, amire bizonyíték a Dangerously in Love album is. A kételkedők, akik egyszámos sikerről beszéltek, ezúttal egyértelműen tévedtek. A hölgyemény sikerre vitte Sean Paullal közösen énekelt dalát (Baby Boy), és a lemez további szerzeményei szintén az igényes R'n'B dalok közé tartoznak. Tizenhét track, nagyrészt többbedmagával előadva, ami egy első szólólemezes előadó esetében nem akkora hiba. Aki jókat pörgött az album húzószámára, esetleg szívesen hallgatta naphosszat, annak az egész összeállítás be fog jönni. Ha pedig mindez nem elég, jó hír, hogy már készülőben van a következő anyag, és Beyonce nem fordított hátat társainak sem, így a közeljövőben várható a Végzet gyermekeinek következő lemeze, tovább egyengetve az énekesnő ígéretes zenei karrierjét.

BEYONCE

DANGEROUSLY IN LOVE

Kiadó: Sony Music



Birkás Péter

KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

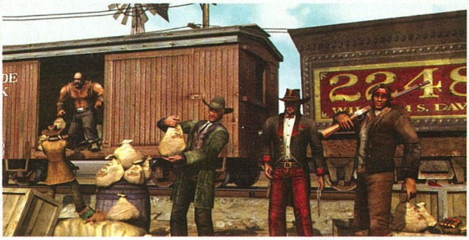
> SYBERIA 2

Ha napjaink legjobban várt kalandjátékairól tartanánk közvélemény-kutatást, a LucasArts-féle folytatások (Sam & Max és Full Throttle) kiesésével a többség egyértelműen a The Longest Journey és a Syberia második részeit említené. Előbbi majd csak valamikor a jövő évben várható, utóbbi viszont már az ajtónkon kopogtat. Benoit Sokal francia író és képregényalkotó példátlan sikerű történetének újabb fejezete még látványosabb grafikát kapott, a szereplők és a környezet sokkal interaktívabbá vált, és a sztoriban is bizonyosan lesz egy-két váratlan csavar. Kate Walker-rajongók, jövő hónapban folytatódik a nagy utazás!

> SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Egy másik nagy visszatérésre is sor kerül a következő számban, nevezetesen Sam Fisher ügynök érkezik a Ubisoft színeiben. A lopakodás nagymesterének újabb, Amerika biztonságát veszélyeztető ügyet kell kibogoznia, melynek szálait természetesen ismét Tom Clancy kavarta össze. A techno-trillerben beutazzuk majd az egész világot – ami egyébként az alaposan felturbózott Unreal-engine segítségével kerül megjelenítésre – olyan egzotikus helyszínekre eljutva, mint Dzsakarta, Jeruzsálem, vagy Párizs. Akiket azonban a sztori helyett sokkal inkább a csoportos játék izgat, azokat számos új multiplayer játékmód vár.

> DEAD MAN'S HAND



Következő számunkban teszteljük az Atari western játékát, melyben egy árulással egybekötött hátbatámadás után El Trejo szerepében kell bosszút állnunk egykori bandatársainkon. A Dead Man's Hand a kötelezőnek tekinthető pisztolypárbajok mellett kocsmai verekedéseket, nagyszámú banditát, és az Outlaws óta nem látott heves lövöldözéseket kínál kietlen vidékeken. A kellően részletes és igényes megjelenítést az Unreal engine, az általános kivitelezést a fejlesztő Human Head Studios (a Rune készítői) szavatolja.

> LORDS OF THE REALM III

Tíz éves a Lords of the Realm! A szép, kerek évfordulót a harmadik rész megjelenésével ünnepli a készítő cég. Ismét előttünk a feladat, hogy erős és hatékony királyságot hozzunk létre. A kastélytervezés, a háború és a diplomácia sosem látott mélységeit tárja majd elénk a játék, amely grafikáját tekintve nem lesz világbajnok, ám hangulatával feltehetőleg képes lesz ellensúlyozni vizuális hiányosságait.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK:

> GORKY ZERO: BEYOND HONOR

Nincs két hónapja, hogy cikket írtunk a Gorky 17 folytatásáról, így gondolom kellően meglepődtök, hogy jövő hónaptól már teljes játékaink sorában üdvözölhetjük. Bizony, a Gorky Zero: Beyond Honor, ez a lopakodós-behatolós játékmenettel rendelkező, fps és tps nézőponttal egyaránt rendelkező akciójáték kerül fel következő számunk CD korongjára, ráadásul – mintegy hab a tortán – teljesen magyar nyelvű verzióban.

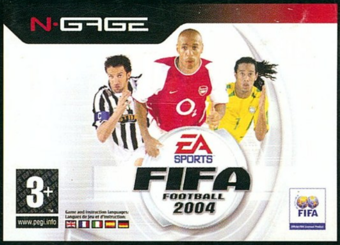
Minimális gépigény: PIII 700 MHz, 128 MB RAM, Windows 95/98/2K/ME/XP, 32 MB 3D gyorsító kártya

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2004. ÁPRILIS 16-ÁN JELENIK MEG.

Játékok
Félkézzel elintézlek.
Moto GP2
EA Sports FIFA Football 2004 Mobile International Edition
Lara Croft - Quest for Cinnabar
A legnépszerűbb játékok - Magyarországon először a Vodafone live!-on!
A Vodafone live!-val ott és akkor játszhatsz, ahol és amikor csak akarsz! A lenyűgöző játékélményről fantasztikus színek, többszólamú hanghatások és különleges vibraeffektek gondoskodnak. Töltsd le a Vodafone live! legújabb, legizgalmasabb, háromdimenziós játékait és add át magad az igazi játékélménynek!
vodafone™ live!
Magyarország legnépszerűbb mobilszolgáltatója mindig többet ad
A Vodafone a 2003-as értékesítési adatok alapján Magyarország legnépszerűbb mobilszolgáltatója
A live! szolgáltatások elérhetősége készülékenként változhat. Részletek és további szolgáltatási feltételek az értékesítési pontokon, a Vodafone Ügyfélszolgálatán, a 1270-es telefonszámon és a www.vodafone.hu honlapon.

Készen állsz az igazi kihívásokra?

Kizárólag az N-Gage™-en:
Kétféle többjátékos mód
• Bluetooth



Kizárólag az N-Gage™-en:
Vezeték nélküli többjátékos mérkőzés
Bluetooth kapcsolaton keresztül

Kizárólag az N-Gage™-en:
Öt többjátékos szint Bluetooth kapcsolaton keresztül

Kizárólag az N-Gage™-en:
Öt többjátékos szint Bluetooth kapcsolaton keresztül

Vezeték nélküli többszereplős játék
Játékok a legismertebb fejlesztőktől
3D-s grafika
Bluetooth
MP3-lejátszó és FM-rádió
Háromsávos mobiltelefon
n-gage.com

N-GAGE NOKIA
bárhol bárkivel

Copyright © 2004 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia és az N-Gage a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye. © 2004 Gameloft. Minden jog fenntartva. A Gameloft és a Gameloft logó a Gameloft S.A. bejegyzett védjegye. A Ubisoft Entertainment által engedélyezve. A Splinter Cell és Sam Fisher a Ubisoft Entertainment védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. A Rayman®, a Ubisoft és a Ubisoft logó a Ubisoft Entertainment védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. © 2003 Electronic Arts Inc. Az Electronic Arts, az EA SPORTS és az EA SPORTS logó az Electronic Arts Inc. in védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. Hivatalosan a FIFA által engedélyezett termék. The FIFA Logo © 1977 FIFA™. A gyártás az Electronic Arts Inc. által engedélyezve. A játékosnevek és karakterek használatát a The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", nemzeti csapatok, klubok, és/vagy ligák engedélyezték. © 2003 MLS. Az MLS, az MLS logó, a Major League Soccer és az MLS team ismertetőjegyei a Major League Soccer LLC tulajdonát képezik. Minden jog fenntartva. Minden említett termék, cégnév, márkanév és logó tulajdonosaik védjegyoltalma alá esnek. Egyéb említett márkanevek tulajdonosaik védjegyoltalma alá eshetnek. Az EA SPORTS™ az Electronic Arts™ márkája. Red Faction® –© 2003 THQ Inc. A Red Faction®, a THQ, a THQ Wireless és a vonatkozó logók a THQ Inc. védjegyei vagy bejegyzett védjegyei. Minden jog fenntartva. Egyéb említett márkanevek tulajdonosaik védjegyoltalma alá eshetnek. Fejlesztette a Monkeystone Games Inc. A Monkeystone Games és a vonatkozó logók a Monkeystone Games Inc. védjegyei. Minden jog fenntartva.